

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT DENGAN BANTUAN MEDIA MONOPOLI PINTAR
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI “AKU
BAGIAN DARI MASYARAKAT” KELAS 3A SD NEGERI GENDING II
KABUPATEN PROBOLINGGO**

M. Syaiful Hilal Muttaqin¹, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², Shofia Hattarina³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo

¹syaifulhilal8@gmail.com, ²ributprastiwi.upm@gmail.com

³shofiahattarina.upm@gmail.com

ABSTRACT

Based on the results of initial observations carried out at SD Negeri Gending 2 class 3A, it was found that student learning outcomes in IPAS subjects were still low. This is due to the lack of use of innovative learning models, so many teachers still apply conventional methods. As a result, students are less active and less interested in learning, especially in the material “I am Part of Society,” where the achievement is still below the Minimum Completeness Criteria (KKM). This study aims to find effective solutions in improving student learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Smart Monopoly media. Researchers used a systematic and reflective Classroom Action Research (PTK) method, which was carried out in three stages, namely pre-cycle, cycle 1 and cycle 2. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection to find effective solutions to improve student learning outcomes. The results showed that after the application of the TGT learning model assisted by Smart Monopoly in cycle II, there was a significant increase in student learning outcomes. The average student score increased from (44%) to (66%) In addition, the number of students who achieved mastery increased to 17 students (94%), while 1 student was still not complete. Thus, cycle II has met the expected completeness criteria. It can be concluded that the application of the TGT learning model assisted by Monopoly Pintar improves student learning outcomes and makes learning more interesting. This research can be developed with broader materials and diverse media to increase learning motivation.

Keywords: *learning outcomes, classroom action research (PTK), teams games tournament*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi awal yang di laksanakan di SD Negeri Gending 2 kelas 3A, ditemukan bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal ini disebabkan minimnya penggunaan model pembelajaran inovatif, sehingga

banyak guru masih menerapkan metode konvensional. Akibatnya, siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam pembelajaran khususnya pada materi "Aku Bagian dari Masyarakat," di mana capaiannya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mencari solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Monopoli Pintar. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat sistematis dan reflektif, yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan Monopoli Pintar pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari (44%) menjadi (66%) Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 17 siswa (94%), sementara 1 siswa masih belum tuntas. Dengan demikian, siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Penelitian ini, dapat disimpulkan Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Monopoli Pintar meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan materi lebih luas dan media beragam untuk meningkatkan motivasi belajar

Kata Kunci: hasil belajar, penelitian tindakan kelas (PTK), *teams games tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk menyelenggarakan aktivitas pembelajaran, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mengembangkan kemampuan mereka. Melalui pendidikan, mereka dilengkapi dengan kapasitas spiritual, nilai-nilai akhlak yang mulia, serta keahlian yang bermanfaat dalam kehidupan komunitas, bernegara, dan bermasyarakat (Sriwijayanti et al., 2019).

Setiap pendidikan pasti memiliki kurikulum, karena tanpa adanya kurikulum, kegiatan pembelajaran sulit untuk berlangsung secara optimal. Kurikulum dirancang sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran untuk menggapai sasaran pendidikan yang sudah ditetapkan (Shalemo, 2023).

Kurikulum adalah program pendidikan di sekolah yang mencakup berbagai materi bahan ajar dan pengalaman yang terjadi saat proses pembelajaran. Salah satu pendekatan

kurikulum yang saat ini diterapkan di Indonesia adalah konsep Merdeka Belajar, yang bertujuan untuk memberikan kebebasan belajar ketika siswa mengembangkan kemampuan sejalan dengan ketertarikan serta potensi mereka sebagai pelajar.

Merdeka Belajar berarti kebebasan belajar, memberikan peluang belajar dengan bebas dan nyaman bagi peserta didik guna mengasah kemampuan diri mereka bebas dari paksaan, maka diri mereka mampu menyusun koleksi karya yang sejalan dengan ketertarikan serta kompetensi mereka. (Shofia Hattarina et al., 2022). Pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika kebutuhan belajar peserta didik difasilitasi dengan baik sehingga peserta didik menjadi semakin proaktif dan dapat memahami materi dengan lebih baik melalui proses evaluasi dan umpan balik yang tepat waktu dan konstruktif., terutama dalam mata pelajaran IPAS yang bersifat abstrak.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang mempelajari tentang interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya, serta bagaimana manusia berinteraksi dengan alam dan sesama manusia. sebagai individu sekaligus

sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022) Materi ini membahas tentang "Aku Bagian dari Masyarakat" yang didalamnya mencakup struktur pemerintahan daerah, peran pemimpin, kerja sama pemerintah, serta lambang dan ciri khas setiap daerah. Pada materi ini hasil belajar siswa di kelas 3A masih dikatakan rendah karena materi pembelajaran yang disajikan bersifat abstrak. Hal ini juga disebabkan minimnya penggunaan model pembelajaran inovatif, sehingga banyak guru masih menerapkan metode konvensional.

Hasil belajar merupakan pencapaian sasaran edukasi bagi peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pembelajaran didefinisikan sebagai transformasi yang menyebabkan individu mengalami perubahan pada perilaku serta perilaku mereka. (Motoh et al., 2022) hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga ranah utama, yaitu pengetahuan yang mencakup ilmu, sikap yang berkaitan erat dengan perilaku, dan kemampuan motorik yang terkait dengan kecakapan jasmani. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil

belajar dengan melakukan pendekatan, model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang variatif bagi siswa. Belajar akan menjadi suatu hal yang sangat menyenangkan bagi siswa sehingga hal ini menjadi suatu hal yang positif bagi mereka.

Dengan menggunakan Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Merupakan model pembelajaran kooperatif yang inovatif, mencakup turnamen akademik yang melibatkan seluruh siswa dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang beragam. (Sururi & B S, 2022). Pendekatan pembelajaran ini sangat efektif diterapkan di sekolah dasar karena dapat meningkatkan karakter kolaboratif dan hasil belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan.

Berbantuan media monopoli pintar yang digunakan dalam langkah team games tournament diadaptasi dari salah satu permainan. Media monopoli merupakan sarana pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Lestari & Yusnaldi, 2024).

Dengan menggunakan media monopoli pintar, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media monopoli pintar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

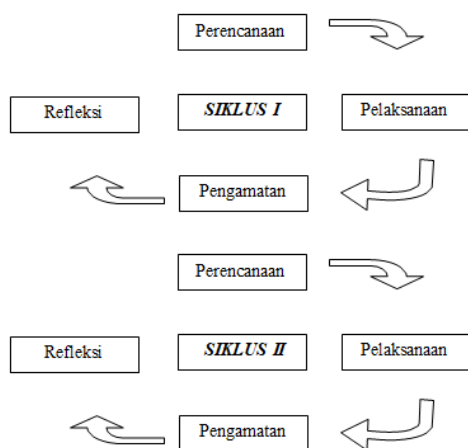
Peneliti melaksanakan penelitian melalui dua siklus untuk memperoleh hasil yang optimal. Kegiatan diawali dengan prasiklus, yang dilaksanakan pada 7 Februari 2025. Selanjutnya, siklus I dimulai dengan pertemuan pertama pada Sabtu, 8 Februari 2025, yang berlangsung selama 2 jam, dari pukul 07.00 hingga 09.00 WIB. Kemudian, siklus II dilaksanakan pada Rabu, 12 Februari 2025, dengan durasi yang sama, yaitu 2 jam, dari pukul 10.00- 12.00. Melalui kedua siklus ini, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas penerapan media monopoli pintar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Metode penelitian yang memfokuskan pada upaya

peningkatan proses pembelajaran di dalam kelas melalui serangkaian tindakan yang sistematis. Penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas oleh guru atau peneliti ini bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi, yaitu dengan mengkaji dampak tindakan yang diterapkan terhadap suatu objek penelitian di kelas yang bersangkutan. (Azizah, 2021).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui identifikasi masalah, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam beberapa siklus, seperti Siklus 1 dan Siklus 2. Berikut adalah bagan yang menggambarkan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara sistematis.



Gambar 1 Bagan Tahapan PTK

Subjek penelitian ini adalah 18 siswa kelas 3A SDN Gending II, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 14 siswa

perempuan. Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh langsung dari siswa dan guru, serta data sekunder yang bersumber dari penelitian sebelumnya, literatur, artikel, dan referensi tertulis lainnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan penelitian, dan tes Untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah pembelajaran, digunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) sebagai alat evaluasi

Peneliti menganalisis hasil tes dari siklus pertama dan kedua untuk melihat perkembangan siswa dan mengukur peningkatan hasil belajar. Data yang dikumpulkan dirangkum dan disimpulkan menggunakan metode analisis deskriptif komparatif. Analisis data bertujuan untuk mengidentifikasi upaya guru dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Analisis data PTK menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif memberikan wawasan untuk meningkatkan pengalaman belajar

siswa, sedangkan kuantitatif mengukur dampak pembelajaran pada peningkatan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Media Monopoli Pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku Bagian dari Masyarakat". Dilaksanakan di SDN Gending II kelas 3A, penelitian ini terdiri dari tiga tahap: pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Setiap siklus mencakup dua pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit per pertemuan, guna meningkatkan pemahaman siswa secara efektif.

Pra Siklus

Prasiklus adalah tahap awal sebelum pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal, untuk mengidentifikasi masalah, dan mengumpulkan data tentang kondisi belajar siswa sebelum intervensi atau tindakan perbaikan dilakukan. Berikut merupakan nilai awal diadakanya prasiklus.

presentase hasil belajar kemudian digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan kelas,

**Tabel 1 Nilai Hasil Prasiklus SD
Negeri Gending II**

No	Keterangan	Prasiklus
1.	Nilai rata-rata	67,5
2.	Jumlah siswa tuntas	8
3.	Ketuntasan belajar	44%
4.	Tidak tuntas	56%

Berdasarkan data dalam tabel, diatas dapat diketahui bahwa Hanya 44% (8 dari 18 siswa) yang mencapai ketuntasan belajar, menunjukkan bahwa metode ceramah dan penugasan belum efektif. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan perbaikan dengan menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Media Monopoli Pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus I

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus mencakup dua pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran, pertemuan. Siklus 1 terdiri dari 4 tahapan: (a) Perencanaan: Menyusun modul, membagi kelompok, menyiapkan alat, dan menentukan kriteria keberhasilan. (b) Pelaksanaan tindakan: Presentasi kelas, kelompok belajar dengan Monopoli Pintar, turnamen, dan

penghargaan tim. (c) Observasi: Mengamati keterlibatan siswa, menganalisis kekompakan tim, dan mengukur hasil belajar. (d) Refleksi: Menganalisis efektivitas metode, mengidentifikasi kelemahan, dan menyusun strategi perbaikan untuk diterapkan pada saat pelaksanaan siklus 2.

Tabel 2 Nilai Hasil Siklus I SD
Negeri Gending II

No	Keterangan	Siklus I
1.	Nilai rata-rata	74,4
2.	Jumlah siswa tuntas	12
3.	Ketuntasan belajar	66%
4.	Tidak tuntas	34%

Berdasarkan hasil penerapan siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat 6 siswa yang belum mencapai ketuntasan, sementara hanya 12 dari total 18 siswa yang sudah tuntas. Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament bantuan Media Monopoli Pintar mencapai 66%. Namun, persentase ini masih belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I, ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai

Siklus II

Pelaksanaan siklus II diadakan karena pelaksanaan siklus I siswa masih belum mencapai target

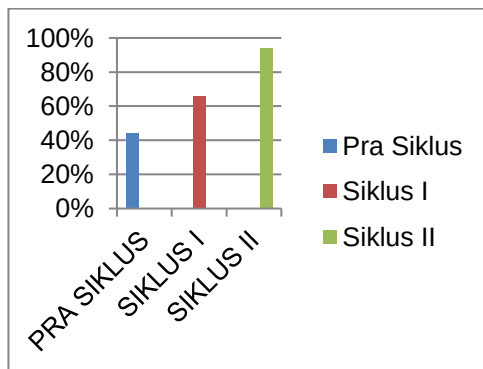
ketuntasan belajar. Siklus 2 terdiri dari 4 tahapan: (a). Perencanaan: Menyesuaikan strategi, menyiapkan materi tambahan, memperbaiki mekanisme turnamen, dan menyiapkan instrumen evaluasi. (b) Pelaksanaan tindakan: Presentasi kelas, kelompok belajar dengan Monopoli Pintar yang lebih efektif, turnamen dengan sistem kompetitif, dan penghargaan tim. (c) Observasi: Mengamati peningkatan interaksi siswa, efektivitas strategi baru, dan perubahan hasil belajar. (d) Refleksi: Menganalisis hasil observasi dan tes akhir, mengidentifikasi keberhasilan metode, dan menarik kesimpulan akhir tentang efektivitas model TGT berbantuan Monopoli Pintar.

Tabel 3 Nilai Hasil siklus II SD
Negeri Gending II

No	Keterangan	Siklus II
1.	Nilai rata-rata	83,8
2.	Jumlah siswa tuntas	17
3.	Ketuntasan belajar	94%
4.	Tidak tuntas	6%

Berdasarkan hasil siklus II, setelah peneliti telah menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Bantuan Media Monopoli Pintar, disertai perbaikan dari pelaksanaan siklus I. terdapat, 17 dari 18 siswa (94%) mencapai ketuntasan belajar. Siswa menjadi

lebih antusias, fokus, percaya diri, dan hasil belajar meningkat. Dengan demikian, penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Monopoli Pintar efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3A di SDN Gending II. Berikut merupakan grafik hasil penerapan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbantuan media monopoli pintar dari pelaksanaan pra siklus, siklus I hingga siklus II, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Grafik ini memvisualisasikan perbedaan hasil belajar siswa pada setiap tahap penelitian.



Gambar 2 Grafik peningkatan hasil belajar siswa

D. Kesimpulan

Peningkatan hasil belajar siswa kelas 3A SD Negeri Gending II masih cukup rendah sebelum diterapkannya model pembelajaran Teams-Games-

Tournament (TGT) dengan bantuan media Monopoli Pintar. Dari 18 siswa, pada saat pra siklus, hanya 7 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 44% sedangkan 11 siswa belum tuntas. Kemudian diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Monopoli Pintar pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar. Dari 18 siswa, sebanyak 12 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan presentase 66% dan 6 yang belum tuntas dengan presentase 34%. Menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Model ini membantu siswa belajar lebih aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Monopoli Pintar pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai naik dari (44%) menjadi (66%) Setelah diterapkannya siklus II Jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 17 siswa yang tuntas dengan presentase (94%) sementara 1 siswa masih belum tuntas dengan presentase 6%. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus II berhasil memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Lestari, Y., & Yusnaldi, E. (2024). *Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa*. 13(001), 343–354.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Sriwijayanti, R. P., Daryono, & Hakim, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Curah Pendapat (Brainstorming) dalam Meningkatkan Budaya Belajar Aktif Siswa. *Likhitaprajna*, 21(2), 157–163.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>