

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 003/IX SENAUNG

Febi Tria¹., Muhammad Sofwan²., Andi Gusmaulia Eka Putri³

¹⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Indonesia
Email: fbtria32@gmail.com, muhammad.sofwan@unja.ac.id, andigusmauliaekaputri@unja.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 14 April 2024

Disetujui: 15 November 2024

Kata Kunci:

Model *Teams Games Tournament*;
Motivasi Belajar;
Pembelajaran IPAS

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah itu data di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa mengalami peningkatan motivasi dengan memperhatikan tiap indikator motivasi dalam belajarnya dapat terlihat pada setiap siklus pertemuan. Pada siklus I diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada klasifikasi "sedang" dengan persentase mencapai 61,8%% artinya belum mencapai indikator yang diharapkan dalam penelitian ini, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua maka meningkat pada klasifikasi "Tinggi" dengan persentase mencapai 79%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Tournament (TGT)* dengan berbantuan media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 003/IX Senaung.

Abstract: This research aims to describe the application of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model with the help of monopoly game media to increase student learning motivation in Class IV science subjects at SDN 003/IX Senaung. The form of this research is classroom action research. This research data was obtained by observation, interviews and documentation. After that the data was analyzed qualitatively and quantitatively. This research was carried out in two cycles, with four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of research that applies the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model with the help of monopoly game media in science learning, it is able to increase students' learning motivation. This is because students experience increased motivation by paying attention to each indicator of motivation in their learning which can be seen in each meeting cycle. In the first cycle, it was discovered that the level of student learning motivation was in the "medium" classification with a percentage reaching 61.8%, meaning that it had not reached the indicators expected in this research, and after improvements were made in the second cycle, it increased to the "High" classification with a percentage reaching 79%. From the results of this research, it can be concluded that applying the *Tournament learning model (TGT)* with the help of monopoly game media in science and science learning can increase the learning motivation of class IV students at SDN 003/IX Senaung.



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Dalam melaksanakan kompetensi, pendidik diharapkan mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, termasuk penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif dengan siswa merupakan suatu keterampilan dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, dan juga peran dikelas lebih didominasi oleh guru. Oleh karena itu, saat ini sangat penting bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang baik. Sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang ada.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Gurulah yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya sekedar mengkomunikasikan

pembelajaran kepada siswa, namun juga harus mampu membantu siswa menumbuhkan dan mengembangkan sikap, fisik, dan psikologisnya.

Berdasarkan peraturan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang berisikan: “Standar proses adalah standar minimal yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran”.

Media lebih sering dikaitkan dengan guru sebagai alat bantu dalam mengajar. Dengan memanfaatkan media, bahan ajar atau materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dari pada sekedar ucapan guru di depan kelas. Agar siswa tidak mudah bosan, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Mengingat besarnya kewajiban yang diemban seorang pendidik, hendaknya seorang guru memahami bahwa dirinya sebagai tenaga lapangan yang melakukan langsung pendidikan. Menurut Wahyuningtyas (2020), pemanfaatan media dalam pengalaman pendidikan dan pendidikan dapat mendorong siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dapat diberikan melalui permainan, misalnya permainan monopoli. Selain menghibur, permainan monopoli ini membutuhkan kecerdasan, keteguhan, dan ketangkasan pemainnya. Pada usia SD kelas IV, sifat anak yang gemar sekali bermain ternyata berdampak pada karakteristik siswa dalam cara belajarnya. Pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD dapat disajikan melalui permainan monopoli. Menurut Suarni dkk (2023), motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila menggunakan media permainan monopoli. Rata-rata skor motivasi belajar menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar tanpa memanfaatkan media monopoli. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas, melihat guru menyampaikan materi, mengerjakan tugas secara berkelompok hingga mengerjakan tugas individu. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ulfaeni dkk (2017) mengatakan bahwa permainan monopoli dimainkan oleh banyak individu dan lebih menekankan pada menguasai. Arti dari menguasai dalam permainan adalah menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu media yang dapat memberikan kegiatan belajar yang menarik dan menambah suasana belajar menjadi menyenangkan adalah permainan monopoli. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena banyak siswa yang sudah mengenalnya, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa memperoleh banyak sekali ilmu bermanfaat tentang materi yang sedang mereka renungkan. Dengan menggunakan media monopoli diharapkan siswa akan lebih kreatif, inovatif, aktif, dan senang belajar, karena siswa diharapkan mempunyai keinginan sendiri untuk belajar, maka secara tidak langsung akan terjadi peningkatan semangat belajar. Guru sebagai pondasi dasar pendidikan perlu berperan aktif dalam terlaksananya pendidikan. Pendidik diharapkan mampu untuk menggambarkan dan menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum pendidikan, kemudian mengubah nilai-nilai tersebut kepada peserta didik melalui proses pembelajaran di sekolah (Yanti dan Syahrani, 2021). Sulit untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, khususnya IPAS. Merencanakan dan menyusun rencana praktik pembelajaran IPA memerlukan banyak kreativitas dari pihak pendidik. Selain itu, pendidik harus mampu menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan konten yang diajarkannya. Motivasi belajar siswa dapat disalurkan dengan kegiatan yang bermakna dan jelas termasuk siswa dalam pertemuan instruktifnya, salah satunya dengan melakukan model pembelajaran kreatif.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berperan penting dalam mendorong minat siswa terhadap kekhasan yang terjadi di lingkungan sekitar. Dalam kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS disatupadukan ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan harapan agar anak benar-benar mau menghadapi lingkungan alam dan lingkungan sosial dalam satu kesatuan. Menurut Malina dkk (2017:5), IPA merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa mampu memecahkan masalah sehari-hari melalui berpikir kritis dan analitis. Proses pembelajaran IPA nyatanya dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran IPA itu sendiri dan menjadikan proses belajar lebih bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Putri dan Ningrum (2023:177-186), mata Pelajaran IPS lebih menekankan pada kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mengatasi permasalahan, baik masalah yang terdapat pada lingkup sendiri hingga permasalahan yang sangat kompleks. Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada kurikulum 2013 kedua mata pelajaran tersebut diajarkan sekaligus (komprehensif), yang terpisah hanya penilaiannya saja. Dalam kurikulum paradigma yang baru, mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial diajarkan secara bersamaan di sekolah dasar kelas tinggi sebagai mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Dalam kurikulum merdeka, IPA dan IPS disatukan dalam satu mata pelajaran yaitu IPAS (Widyastuti, 2022:202). Hasilnya, siswa akan diajarkan untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir

kritis, dan memiliki kepercayaan diri untuk mengambil pilihan yang baik. Jika siswa termotivasi untuk belajar, maka ia dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya terhadap lingkungan sekitar. Menurut Suarni dkk, (2023) motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh siswa pada saat aktivitas belajar. Motivasi belajar dapat menjadi dorongan, kegembiraan dan energi belajar bagi siswa. Siswa yang sungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran akan termotivasi untuk belajar karena motivasi meliputi dorongan yang mengawali proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Oktober sampai dengan 31 Oktober tahun 2023 di SDN 003/IX Senaung, ditemukan beberapa permasalahan pada kelas IV pada saat pembelajaran IPAS. Kurangnya motivasi siswa selama pembelajaran diidentifikasi sebagai masalahnya. Siswa di kelas ini cenderung pasif dan rasa ingin tahu kurang. Selama pembelajaran berlangsung yang diisi dengan materi tentang Kerajaan- kerajaan yang ada di Nusantara, tidak terlihat adanya aktivitas bertanya dari siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, keterlibatan dalam pembelajaran yang masih rendah seperti enggan untuk maju ke depan kelas atau kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Kemudian metode yang digunakan guru dominan metode ceramah. Hal tersebut dikarenakan guru masih cenderung menggunakan metode mengajar yang ia anggap paling nyaman bagi dirinya tanpa memperhatikan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut membuat pembelajaran seakan-akan hanya berlangsung satu arah, monoton dan membuat peserta didik jenuh sehingga aktivitas belajar cenderung pasif.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara kepada Bapak YA selaku guru kelas IV SDN 003/IX Senaung. Dalam proses pembelajaran, untuk indikator motivasi belajar, keinginan belajar siswa dan dorongan belajar dikategorikan kurang. Hal ini terlihat dari siswa kurang menyimak dengan baik ketika guru menjelaskan, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta adanya harapan dan cita-cita yang relatif rendah, terlihat dari siswa hanya mendengarkan guru dan mengumpulkan informasi yang disampaikan oleh guru, sedangkan indikator adanya penghargaan berupa nilai saat menyelesaikan tugas.

Salah satu upaya pilihan yang diusulkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan permainan monopoli. Farida (2022:22) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah suatu struktur atau model pembelajaran yang mudah dilakukan, mencakup persiapan bagi semua siswa tanpa memerlukan perbedaan status, memuat kewajiban siswa sebagai tutor sebaya dan berisi permainan dan bagian pendukung. Oktiani (2017: 216-232) menggambarkan motivasi sebagai suatu kekuatan atau faktor yang ada dalam diri individu, yang membimbing, memfasilitasi dan memilih bagaimana bertindak.

Alasan peneliti memilih model ini adalah karena dirasa tepat untuk mengatasi masalah ini, dan juga karena pembelajaran bersifat kolaboratif dalam kelompok, maka tipe pembelajaran TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Terlaksananya pembelajaran kelompok akan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Tahapan dalam pembelajaran TGT ada lima, yaitu: Tahap presentasi kelas atau penjelasan guru terhadap materi, pembelajaran dalam kelompok kecil, permainan, kompetisi atau turnamen antar kelompok, penghargaan kelompok atau pembagian hadiah. David de Vries dan Keath Edward mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahun 1995. Model ini merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan antar kelompok untuk mendapatkan skor berkelompok (Seprina, 2022). Model *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif siswa, harga diri, dan penerimaan perbedaan siswa lain (Krismanto, 2022).

Penguasaan materi yang akan diajarkan oleh guru dan dimainkan lebih dari dua orang menjadi fokus utama media permainan monopoli. Permainan ini diubah menjadi media pembelajaran yang bersifat menyenangkan untuk membantu agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran. (Ardhani, 2021). Sadiman (2017) mengatakan penggunaan media pembelajaran model monopoli dilakukan karena mempunyai enam manfaat, antara lain (1) permainan menyenangkan dan menarik, dan (2) permainan memungkinkan siswa bekerja sama secara dinamis dengan siswa lainnya. pembelajaran, (3) permainan dapat memberikan analisis langsung, (4) permainan memungkinkan pemanfaatan pikiran atau karya dalam keadaan nyata dan bekerja sesuai dengan masyarakat, (5) permainan menarik, (6) permainan dapat dibuat dan ditiru tanpa masalah. Penelitian penggunaan media permainan monopoli yang mengesankan ini karena adanya masa siswa yang menyukai dunia permainan. Selain itu, media permainan monopoli juga dinilai sangat menarik dalam menciptakan lingkungan belajar, hal ini karena siswa berperan aktif dalam permainan tersebut. Materi permainan Monopoli dikemas dalam bentuk permainan kelompok yang dapat dimainkan oleh enam siswa.

Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Mudanta dkk (2020) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa pada materi sistem koloid mengalami peningkatan pada aspek kognitif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Torunament* (TGT) dengan media ular tangga. Sementara itu, menurut Fitri, model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) berhasil dan sebagian besar baik untuk meningkatkan keunggulan siswa dalam belajar setelah dilaksanakan dalam proses belajar (Asiyah, 2017).

Berdasarkan landasan yang telah dikemukakan maka peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 003/IX Senaung, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas IV SDN 003/IX Senaung. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023–2024. Dalam waktu tersebut akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan observasi, perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan melakukan refleksi. Subjek pada penelitian ini yaitu wali kelas IV dan siswa kelas IV SDN 003/IX Senaung, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. Jumlah siswa kelas IV yaitu 26 orang dengan siswa laki-laki berjumlah 12 dan siswa perempuan berjumlah 14 orang.

Dalam penelitian ini, data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Dalam penelitian ini sumber datanya adalah guru dan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, serta data-data penunjang yang diperoleh dari dokumen-dokumen baik berbentuk tulisan, video, ataupun gambar.

Observasi merupakan salah satu cara untuk pengumpulan data mengenai hal-hal yang akan diteliti dengan cara mengamati setiap peristiwa yang sedang berlangsung. Ketepatan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli oleh guru pada mata pelajaran IPAS kelas IV diamati melalui kegiatan observasi, begitu juga dengan peningkatan motivasi siswa yang ditimbulkan oleh model tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar/pedoman observasi yang sebelumnya telah disusun. Salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara penanya dan narasumber adalah wawancara. Wawancara ini dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV sebagai narasumber atas informasi sebelum melakukan penelitian maupun setelah melakukan penelitian untuk memperkuat data hasil temuan peneliti terhadap siswa.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian proses yang didalamnya terdapat dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Penilaian data kuantitatif menggunakan teknik *rate* dimana data berupa angka- angka yang diperoleh melalui hasil pemberian skor pada lembar observasi aktivitas guru dalam melaksanakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli serta lembar observasi motivasi siswa. Lembar observasi tersebut menggunakan skala *Guttman*, dengan skor 1 atau 0 diberikan pada setiap bagian yang diamati. Jika langkah pembelajaran dilaksanakan mendapatkan skor 1 dan jika tidak terdapat dalam proses pembelajaran mendapatkan skor 0. Setelah mendapatkan skor untuk setiap penanda, kemudian cari skor umum dari penanda tersebut yang kemudian diubah menjadi skala persentase. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan persentase lembar observasi sesuai dengan Trisnawati (2019):

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

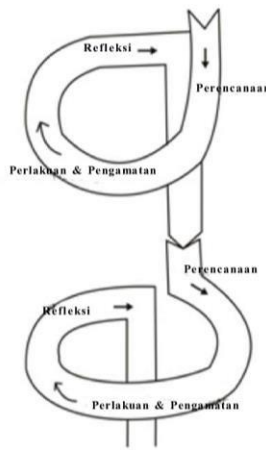
p : Persentase Ketuntasan

F : Jumlah Skor yang didapat

n : Jumlah Skor Maksimal

Data kuantitatif dianalisis dengan mempertimbangkan hasil numerik yang diperoleh dari lembar observasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli dalam skala persentase. Data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil tersebut akan disusun peneliti menjadi sebuah kalimat atau deskripsi untuk memberikan gambaran tentang kondisi siswa selama proses pembelajaran. Proses penerapan model dan tingkat motivasi siswa menjadi fokus utama data yang diolah.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian Tindakan kelas yang mempunyai dua siklus. Ada empat tahapan dalam setiap siklus: merencanakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan merefleksikan. Pelaksanaan tindakan akan dihentikan apabila tindakan mencapai indikator keberhasilan pada setiap siklusnya.



Gambar 1. Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

C. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 003/IX Senaung, Muaro Jambi yang terletak di Jl. Lintas Timur Desa Senaung, Kab. Muaro Jambi. SD negeri ini mengawali perjalanannya pada tahun 1942. Pada saat ini SD Negeri 003/IX Senaung memakai panduan kurikulum merdeka belajar. SD Negeri 003/IX Senaung dibawah komando seorang kepala sekolah dengan nama Hasan Basri ditangani oleh seorang operator yang bernama Maria Ulpa. Proses pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 003/IX Senaung. Disekolah ini terdiri dari 12 rombongan belajar dari kelas I hingga kelas VI. Jumlah tenaga pendidik di SDN 003/IX Senaung ini adalah 15 orang dengan rincian 15 orang tenaga pendidik berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Tu (2) penjaga pustaka (1) satpam (1) pelayan (1).

Dalam pelaksanaan tindakan tentunya diperlukan beberapa persiapan diantaranya yaitu Modul Ajar, media permainan monopoli, serta lembar kegiatan pengamatan guru dan siswa. Untuk Modul Ajar dan media permainan monopoli disini peneliti menyesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari. Peneliti dibantu oleh guru kelas dalam pemberian skor pada lembar kegiatan pengamatan guru dan dalam mengkondisikan keadaan kelas agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

Pada siklus I pertemuan pertama berdasarkan perolehan observasi di atas menunjukkan motivasi belajar siswa dari 25 siswa hanya terdapat 5 orang siswa yang mendapati persentase $\geq 70\%$. Siswa keseluruhan memperoleh skor 181. Tingkat motivasi belajar siswa berada pada peringkat 50-59 atau "Rendah", $P = \frac{181}{325} \times 100\% = 55,6\%$. Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini tidak terpenuhi. Dari 25 siswa terdapat 7 orang siswa yang mendapi persentase $\geq 70\%$. Skor keseluruhan siswa 201 didasarkan pada pengamatan pada motivasi belajar siswa di siklus I pertemuan kedua. Tingkat motivasi belajar siswa tergolong "Sedang", $P = \frac{201}{325} \times 100\% = 61,8\%$. Penelitian tindakan ini meningkat sebesar 8% meskipun tidak mencapai kriteria indikator keberhasilan yang telah disepakati. Peneliti akan melaksanakan siklus berikutnya dengan memperhatikan peningkatan hasil yang cukup signifikan mengenai motivasi belajar siswa dengan harapan terjadi peningkatan yang lebih optimal pada siklus berikutnya. Tabel berikut secara jelas menunjukkan perbandingan antara motivasi belajar pada Siklus I pertemuan I dan II.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil observasi motivasi peserta didik siklus I

Siklus I	%	Kategori
Pertemuan I	55,6%	Sedang
Pertemuan II	61,8%	Tinggi

Dari 25 siswa terdapat 21 orang siswa yang mendapi persentase $\geq 70\%$. Skor siswa keseluruhan sebesar 248 berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan I mengenai tingkat motivasi belajar siswa. Tingkat motivasi belajar siswa tergolong "Tinggi" berkisar antara 61-80, dengan nilai $P = \frac{248}{325} \times 100\% = 76,3\%$. Persentase rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebesar 76,3%. Kegiatan penelitian ini telah memenuhi indikator capaian. Seluruh siswa memperoleh skor 257 pada siklus II pertemuan II berdasarkan observasi tingkat motivasi belajar siswa. Dari 25 terdapat 20 orang siswa yang mencapai persentase $\geq 70\%$. Tingkat motivasi belajar siswa berada pada peringkat 61-80 dan tergolong "Tinggi" $P =$

$\frac{257}{325} \times 100\% = 79\%$. Persentase rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebesar 79%. Penelitian tindakan ini memenuhi Indikator keberhasilan. Perbandingan antara motivasi belajar pada Siklus II pertemuan I dan II secara jelas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil observasi motivasi peserta didik siklus II

Siklus II	%	Kategori
Pertemuan I	76,3%	Tinggi
Pertemuan II	79%	Tinggi

PEMBAHASAN

Menurut Janinayah (2023) mengemukakan bahwa mengajar diartikan upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam mengelola kelas agar KBM terjadi secara efisien dan berjalan dengan baik. Menurut Ariyanti (2020), kualitas pengajaran sangat bergantung pada cara menyajikan materi yang harus dipelajari. Selain itu, bagaimana cara guru menggunakan peneguhan, bagaimana cara guru mengaktifkan siswa agar berpartisipasi dan merasa terlibat dalam proses belajar, dan bagaimana cara guru memberikan informasi kepada siswa tentang keberhasilan mereka, merupakan cara-cara yang biasa disampaikan. Hal tersebut berdasarkan keterampilan yang dimiliki oleh guru.

Keberadaan guru dalam proses belajar mengajar merupakan komponen yang memegang peran penting dan utama. Hal itu dikarenakan keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Profesionalisme dan kecakapan guru akan sangat berpengaruh terhadap hasil kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa tugas seorang guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi dan komunikasi dalam belajar mengajar yang dilakukannya.

Komponen selanjutnya adalah keberadaan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa adalah orang yang belajar dalam sebuah interaksi sosial dalam bentuk proses belajar mengajar. Adapun yang dimaksud belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan perilaku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Komponen penting lainnya adalah media pembelajaran. Kaitannya dengan proses pembelajaran yaitu dimana di dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi, maka media pembelajaran akan sangat membantu dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, sebagai seorang guru hendaknya mampu memilih model pembelajaran dan media yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa. Salah satu model dan media pembelajaran yang melibatkan siswa agar saling berkomunikasi dan bekerjasama yaitu model pembelajaran TGT dengan media permainan monopoli yang mengutamakan kerjasama antar siswa yang memiliki perbedaan masing-masing baik dari unsur akademik, suku, jenis kelamin, dan agama sehingga mereka bisa menghargai adanya perbedaan. Hal tersebut dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat memicu interaksi antar siswa dalam suasana pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli pada dasarnya sebelum dilakukannya tindakan kinerja, guru kurang efektif dalam mengajar misalnya: ketika mengajar guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam kata lain dalam prosesnya guru masih monoton pada penggunaan metode, model dan strategi. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Ketika dilakukannya tindakan pada siklus I pertemuan pertama maka kinerja guru dalam proses belajar mengajar sudah menjadi lebih baik. Dalam proses belajar mengajar guru sudah menggunakan variasi model pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dalam mengajar guru juga sudah menggunakan media pembelajaran, guru dan siswa sudah saling bekerjasama dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan pertama masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana. Dari 10 aspek terdapat 2 aspek yang belum terlaksana diantaranya: Guru belum memberikan motivasi dan Guru bersama siswa belum menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Hasil persentase observasi kegiatan guru pada pertemuan pertama siklus I yaitu mencapai 80%. Pada siklus I pertemuan kedua masih ada beberapa hal yang belum dilakukan, seperti; Guru belum memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. Adapun hasil persentase observasi kegiatan guru pada pertemuan kedua yaitu mencapai 90%.

Kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan siklus pertama dijadikan landasan perbaikan pada siklus ke II, dan pada siklus ke II diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus II baik pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 diketahui aktivitas yang dilakukan guru secara umum telah sempurna, dari 10 indikator dilaksanakan guru dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya sehingga mencapai persentase 100%.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus I menunjukkan bahwa guru dalam kegiatan awal pembelajaran masih kurang maksimal. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran belum sepenuhnya tuntas dan tersampaikan dengan baik. Pada siklus II guru berupaya memperbaiki kinerjanya sehingga semua aspek telah terlaksana dengan sangat baik. Dengan artian, guru sudah maksimal dalam kegiatan pembelajaran dan sudah bisa mengkondisikan kelas serta mampu mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.



Gambar 4. Guru menjelaskan konsep permainan monopoli kepada siswa



Gambar 5. Siswa bermain monopoli



Gambar 6: siswa membaca kartu pertanyaan

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran Tournament (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 003/IX Senaung. Proses pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat dilaksanakan sesuai dengan tahap perencanaan dan pelaksanaan yang telah disiapkan yang mengacu kepada langkah-langkah dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Aktivitas guru dan peserta didik di kelas IV SDN 003/IX Senaung dalam proses pembelajaran mengalami perubahan. Dilihat dari penerapannya pada siklus I hanya mencapai 80% dan 90% masih ada beberapa poin yang belum terlaksana. Hal ini berdampak pada motivasi siswa siklus I pertemuan ke-1, berada pada kategori “Kurang” dengan persentase 55,6% dari seluruh siswa. Sedangkan, pada pertemuan ke-2 dikategorikan “Cukup” dengan perolehan persentase 61,8% dari seluruh siswa. Untuk hasil tingkat motivasi yang diberikan menjelang akhir kegiatan siklus kedua, persentase rata-rata meningkat, yaitu 76,3% pada pertemuan pertama dan untuk pertemuan berikutnya, yaitu 79% atau berada pada kategori “Baik”. Peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 23,4%. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 003/IX Senaung. Dari aspek pengamatan untuk indikator motivasi siswa yang hasilnya tinggi pada tiap siklusnya yaitu siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Untuk aspek pengamatan yang masih rendah yaitu siswa diberikan tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Motivasi Belajar IPAS dengan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli bagi guru ialah perlunya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan karakteristik dan kemampuan siswa, agar KBM dapat terlaksana dengan lancar. Kemudian bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu memperbaiki aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar sehingga dapat menunjukkan peningkatan Motivasi Belajar IPAS secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad Fakhir Hutauruk. (2021) *Pemanfaatan Model sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament BerbasisMultikulturalisme Untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan Medan*: Yayasan Kita Menulis

- Ardhani, A.D. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas III SD. *J. Pijar MIPA*, Vol. 16 No.2, Maret 2021: 170-175.
- Ariyanti, Melda. 2020. “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Perubahan Perilaku Penderita Hipertensi di Puskesmas LHOK Bengkuang Tahun 2019”
- Asiyah, Puji. 2017. “Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang 2017.” *Eprintslib.Ummgl.Ac.Id*: 109.
- Farida, Zahrotul, Maila Sal Sabila, and Rani Setiawaty. 2022. “Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Team Games Tournament.” *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMMAT* 1(1): 158–68.
- ISTIQOMAH, AA. 2023. “Problematika Guru Kelas Iv Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyumas.” *Repository.Uinsaizu.Ac.Id*.[https://repository.uinsaizu.ac.id/20640/1/ANNISA AMALIA ISTIQOMAH_PROBLEMATIKA GURU KELAS IV DALAM MENERAPKAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANYUMAS.pdf](https://repository.uinsaizu.ac.id/20640/1/ANNISA%20AMALIA%20ISTIQOMAH_PROBLEMATIKA_GURU_KELAS_IV_DALAM_MENERAPKAN_KURIKULUM_MERDEKA_BELAJAR_DI_MADRASAH_IBTIDAIYAH_NEGERI_1_BANYUMAS.pdf).
- Jainiyah, Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih Ismiasih, and Mariyah Ulfah. 2023. “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2(6): 1304–9.
- Joko Krismanto dkk. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Malina, Iva, Hadma Yuliani, and Nur Inayah Syar. 2021. “Needs Analysis of Physics E-Modules as PBL-Based Teaching Materials at MA Muslimat NU.” *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 3(1): 70–80.
- Mudanta, Kadek Arya, I Gede Astawan, and I Nyoman Laba Jayanta. 2020. “Instrumen Penilaian Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Mimbar Ilmu* 25(2): 101.
- Nuriya Fitri.(2019). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya” (undergraduate, *IAIN Palangka Raya*).
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Putri Pramestia Ningrum, and Zaini Dahlan. 2023. “Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 (2): 250–62.
- Sadiman, Arif. (2017). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sekar, A. P., Haryono, & Nanik, D, N. (2016). “Studi Komparasi Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Sistem Koloid Siswa Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 1 Sambungmacan Tahun Pelajaran 2014/2015”. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 5.
- Seprina, Reka, Yuliana, and Apdelmi. 2022. “Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA.” *Jurnal Nirwasita* 3(2): 73–82.
- Siti Ulfaeni, dkk, “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD”. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 4 No 2 (Desember 2017), h.138
- Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Siswa SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Quagga: *Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 15(1), 79-86
- Trisnawati, Winda Winda, and Arini Kumala Sari. 2019. “Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity).” *Jurnal Muara Pendidikan* 4(2): 455–66.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Yanti, Helda, and Syahrani. 2021. “Standar Bagi Pendidik Dalam Standar Nasional Pendidikan Indonesia.” *Adiba: Journal of Education* 1(1): 61–68.