

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI BENTANG ALAM
INDONESIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) MELALUI MEDIA PAPAN SOAL DI KELAS III SDN 066050 MEDAN**

Rumintar Astika Simanjuntak¹, Indra Maryanti², Debora Mariska Sitanggang³

Email : rumintar50@gmail.com, indramaryanti@umsu.ac.id, talitadeboramsitanggang61@gmail.com

¹Program Profesi Guru Calon Guru, Gelombang 2 Semester 2 Tahun 2024, Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

³SDN 066050 Medan, Indonesia

Abstrak

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas Iii Sdn 066050 Medan. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai sasaran utama. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan materi Bentang Alam dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis papan soal mengalami peningkatan yang baik. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 55% dan yang belum tuntas 45%. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas siklus II dengan hasil belajar ketuntasan yang meningkat menjadi 82% dan yang tidak tuntas 18%. Hal ini bisa dilihat dari kondisi awal yang diperoleh hasil ketuntasan 32% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai meningkat menjadi 82%. Hasil belajar ini dapat dinyatakan kategori baik karena sudah >80%. Hal tersebut membuktikan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar IPAS materi Bentang Alam Indonesia melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media papan soal di kelas III SDN 066050 Medan mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Ips, Model Pembelajaran, Team Games Tournament (Tgt), Media Papan

Abstract

The purpose of this study is to Improve the Learning Outcomes of Science on the Material of Indonesian Landscapes with the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Through the Question Board Media in Class III Sdn 066050 Medan. The type of research is Classroom Action Research (CAR) using the Team Games Tournament (TGT) Learning Model as the main target. The sampling technique used in this study is total sampling. Based on the discussion of the results of the research that has been done, it can be concluded that the learning outcomes of students in science learning with the material of Landscapes using the Team Games Tournament (TGT) learning model based on the question board have increased well. In cycle I, the learning outcomes of students experienced completeness of 55% and those who had not completed 45%. Furthermore, the researcher conducted a classroom action research cycle II with the learning outcomes of completeness increasing to 82% and those who had not completed 18%. This can be seen from the initial conditions obtained, the results of completeness were 32% where classical completeness had not been achieved increased to 82%. These learning outcomes can be stated in a good category because they are >80%. This proves that efforts to improve learning outcomes for the Indonesian Landscape Science subject through the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by question board media in class III of SDN 066050 Medan have increased..

Keywords: Learning Outcomes, Ips, Learning Models, Team Games Tournament (TGT), Board Media

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau proses yang bertujuan mengembangkan kualitas manusia. Pendidikan sangat berperan penting pada setiap proses individu. Melalui pendidikan setiap orang dapat membentuk masa depannya sesuai target yang telah ia tentukan. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk sikap manusia, seperti marah, tertawa, maupun bersedih. Sehingga, dapat dikatakan bahwa melalui pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai profil pancasila yang telah ditentukan (Kobandaha et al., 2022).

Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan di Indonesia yang menyelenggarakan program pendidikan selama 6 tahun. Untuk mendapatkan kualitas pendidikan yang baik, kegiatan pembelajaran harus menekankan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu mencapai kompetensi yang telah ditentukan (Herpratiwi et al., 2019). Hasil belajar peserta didik merupakan bukti dari keberhasilan suatu kemampuan peserta didik dalam memahami materi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik, kegiatan pembelajaran perlu dirancang berdiferensiasi, memanfaatkan teknologi, dan mengaitkan langsung dengan pengalaman nyata peserta didik agar pembelajaran yang dihasilkan bermakna (Kusuma, 2022).

Pembelajaran di kelas sering sekali dihadapkan pada permasalahan kurangnya keaktifan serta rendahnya hasil belajar peserta didik. Guru yang menerapkan model dan metode pembelajaran yang konvensional sangat memengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik (Risqi & Siregar, 2023). Pembelajaran yang berpusat pada guru menghasilkan peserta didik yang pasif dan tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mengakibatkan pemahaman mendalam peserta didik terhadap materi tersebut menjadi rendah dan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang (Marhamah Nasution, 2023).

Dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS), permasalahan ini juga sering terjadi. Peserta didik tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar mereka menjadi rendah. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam membangun kerja sama dengan rekan belajar dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Dengan kurangnya pengetahuan peserta didik dalam memecahkan masalah, sebagai calon guru harus melakukan Penelitian Tindakan kelas (PTK) sebagai bukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik (Hardi & Rino, 2022).

Beberapa upaya telah dilakukan dalam mengatasi permasalahan ini, namun belum menunjukkan hasil yang signifikan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif dan pemahaman mendalam peserta didik mengenai konsep Bentang Alam (Azis & Pertiwi, 2021). Melalui pembelajaran berbasis papan soal pada materi bentang alam, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang mendalam dan bermakna (Nurjaman, 2024). Dengan demikian, motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Pongkendek et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Materi Bentang Alam Indonesia Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Soal Di Kelas III SDN 066050 Medan”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai sasaran utama. Sesuai dengan pendapat Akbar (Nisa et al., 2024) Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah proses investigasi terkendali yang digunakan untuk menemukan dan memecahkan sebuah masalah pembelajaran di dalam kelas, dimana proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus yang bertujuan meningkatkan kualitas

Rumintar Astika Simanjuntak | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas Iii Sdn 066050 Medan pembelajaran dan hasil belajar di kelas (Armin & Purwati, 2021a).

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Eksperimental (Izzah et al., 2024). Penelitian Tindakan Eksperimental (PTK) adalah bentuk penelitian yang dilakukan dengan upaya untuk menerapkan berbagai strategi secara efektif dan efisien dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Ratnasari, 2018). Penelitian ini berupaya memaparkan penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Papan Soal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 066050 Medan pada tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 066050 Medan yang beralamat di Jalan Kutilang II Medan Denai. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan mulai bulan April sampai dengan bulan Mei 2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Menurut Sugiyono (Triyudho et al., 2017) total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 066050 Medan yang berjumlah 20 orang yaitu laki-laki berjumlah 13 dan perempuan berjumlah 9 orang (Sofyan et al., 2020).

Objek penelitian ini adalah penggunaan model Team Games Tournament (TGT) berbasis media papan soal untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan materi Bentang Alam (PGSD UBP, 2023). Untuk melihat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan memberikan soal yang dibuat oleh peneliti. Adapun tes yang diberikan peneliti kepada peserta didik yaitu tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dengan option jawaban a, b, c, dan d.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Rancangan penelitian tindakan kelas ini melibatkan satu kelas dengan memberikan soal pra siklus lalu melaksanakan siklus 1 dan 2. Penelitian Tindakan Kelas ini bersifat kolaboratif dan reflektif, dimana guru sebagai peneliti yang dapat melakukan serangkaian tindakan dalam siklus tertentu berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan (Siahaan & Wahyuni, 2018a).

Model yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup ada empat tahap utama dalam satu siklus, yaitu :

- a. Perencanaan (Planning) : proses ini adalah proses menyusun rancangan tindakan, pada penelitian ini seperti menyusun perangkat pembelajaran, angket, dan media berbasis papan soal untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Bentang Alam di kelas III SDN 066050 Medan.
- b. Pelaksanaan Tindakan (Acting): Proses ini merupakan proses menerapkan media pembelajaran seperti menerapkan media pembelajaran media berbasis papan soal dalam kegiatan belajar mengajar IPAS (Armin & Purwati, 2021b).
- c. Observasi (Observing): Proses ini merupakan proses mengamati pelaksanaan tindakan untuk memperoleh tujuan penelitian yang dituju, misalnya memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik.
- d. Refleksi (Reflecting): Proses ini merupakan proses mengevaluasi hasil tindakan untuk menentukan langkah selanjutnya atau mungkin perbaikan pada siklus berikutnya apabila diperlukan.

Analisis data adalah proses analisa data dari seluruh data yang tersedia. Analisis merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian (Yahya & Bakri, 2019). Dalam teknik analisis data akan dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Data hasil pretest dan posttest diolah untuk mendapatkan kesimpulan upaya meningkatkan hasil belajar IPAS dengan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Tahap-tahap kegiatan analisis data menurut Moleong dalam Mawarni (Siahaan & Wahyuni, 2018b) dibagi menjadi

Rumintar Astika Simanjuntak | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas III SDN 066050 Medan 3 tahap, yaitu: 1) mereduksi data, 2) penyajian data, 3) penyimpulan hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang pada kelas III SDN 066050 Medan dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang yang terdiri dari 9 perempuan dan 13 laki-laki. Pada penelitian ini peserta didik kelas III berperan sebagai subjek penelitian. Proses penelitian ini dilakukan mulai dari bulan April hingga bulan Mei sebanyak 2 siklus. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS materi bentang alam (Syafitri et al., 2019). Dari hasil pengamatan peneliti mengetahui situasi kelas yang biasa saja dimana peserta didik tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan karakteristik berbeda-beda, ada peserta didik yang pendiam, ada peserta didik yang nakal dan ada peserta didik yang antusias dalam kegiatan pembelajaran (Wardana et al., 2020).

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 066050 Medan. Sebelum melakukan penelitian telah dilakukan diskusi dengan wali kelas III terkait rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi tersebut dinyatakan bahwa hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan pada materi “Bentang Alam” serta kurangnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik terkesan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

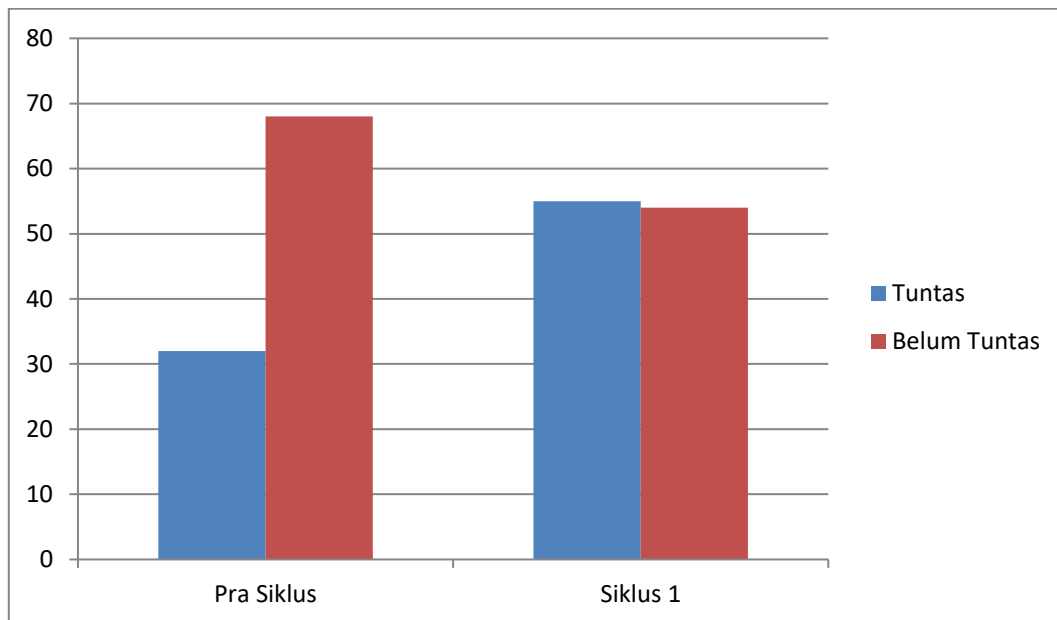
Langkah awal sebelum dilakukannya tindakan yaitu memberikan tes untuk mengukur kemampuan awal peserta didik berupa tes tertulis berbentuk pilihan berganda sebanyak 6 butir soal terkait materi Bentang Alam. Setelah tes tersebut dikerjakan oleh Peserta didik kemudian tes belajar tersebut dianalisis untuk melihat hasil belajar Peserta didik pada tahap pra siklus. Berdasarkan tes awal yang dilakukan, ditemukan adanya kesulitan Peserta didik dalam menyelesaikan soal dilihat dari hasil tes yang dilakukan dari 22 siswa hanya berkisar persentase 28% yang terdiri dari 5 peserta didik yang mampu mencapai standar kelulusan dengan nilai 80 keatas dan peserta didik yang tidak mencapai nilai standar mencapai persentase 72% yang terdiri dari 13 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil pembelajaran di Kelas III SDN 066050 Medan pada materi Bentang Alam (Situmorang & Pangaribuan, 2021).

Siklus I

Kegiatan peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 066050 Medan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari satu pertemuan, setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2×35 menit, dengan materi Bentang Alam.

Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan yang dilakukan melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi Bentang Alam. Pada pertemuan I sebagian peserta didik sudah memperhatikan penjelesan guru, hanya sebagian peserta didik yang mau ditunjuk untuk memainkan papan soal dan bertanggung jawab terhadap tanggungjawab yang dimainkan. Masih banyak peserta didik yang belum memahami peran serta skenarionya sehingga

Rumintar Astika Simanjuntak | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas Iii Sdn 066050 Medan peran yang dimainkan belum sepenuhnya sesuai dengan perannya. Pada pertemuan II, sebagian peserta didik mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mau bertanya jawab dalam proses pembelajaran (Herlina et al., 2019). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peserta didik yang awalnya tidak pernah maju kedepan kelas dikarenakan ditunjuk untuk bermain peran memberanikan dirinya untuk berani tampil kedepan kelas. Peserta didik juga terlihat antusias memperhatikan teman-temannya yang sedang memainkan peran. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Pada Pra-Siklus dan Siklus I

Pada Diagram 4.1 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi awal 68% menjadi 50%. Diagram 4.1 menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang nilainya tuntas meningkat namun baru mencapai 50%, maka PTK dilanjutkan menjadi siklus II.

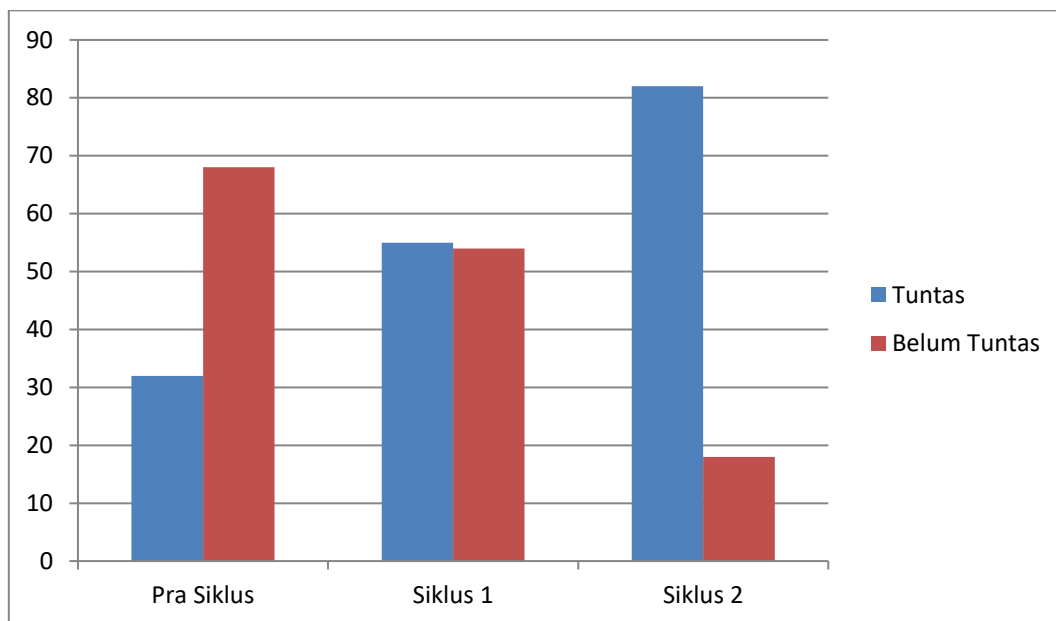
Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 066050 Medan, pada kegiatan evaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT yang dilakukan menggunakan instrumen tes diperoleh 50% peserta didik yang mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata peserta didik masih tergolong rendah yaitu 64. Hal ini disebabkan adanya beberapa kekurangan didalam proses pembelajaran diantaranya masih banyak peserta didik yang belum memahami materi secara jelas dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kelemahan pada Siklus I ini yaitu pelaksanaan TGT masih belum terlaksana dengan baik karena peserta didik masih belum percaya diri sehingga penyampaian materi belum tersampaikan dengan baik.

Siklus II

Kegiatan peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 066050 Medan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari satu pertemuan, setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2×35 menit, dengan materi Bentang Alam.

Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan yang dilakukan melalui model pembelajaran Team Games Tournamnet (TGT) pada materi Bentang Alam. Pada pertemuan II

Rumintar Astika Simanjuntak | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas III SDN 066050 Medan sebagian peserta didik sudah memperhatikan penjelesan guru, hanya sebagian peserta didik yang mau ditunjuk untuk memainkan papan soal dan bertanggung jawab terhadap tanggungjawab yang dimainkan. Pada pertemuan II, sebagian peserta didik mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mau bertanya jawab dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peserta didik yang awalnya tidak pernah maju kedepan kelas dikarenakan ditunjuk untuk bermain peran memberanikan dirinya untuk berani tampil kedepan kelas. Peserta didik juga terlihat antusias memperhatikan teman-temannya yang sedang memainkan peran. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelaja



Gambar 2. Perbandingan Persentase Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 066050 Medan. Hasil tes akhir siklus II menunjukkan perubahan yang signifikan. Pada kegiatan evaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT yang dilakukan menggunakan instrumen tes diperoleh 82% peserta didik yang mencapai ketuntasan dan hanya 18% yang tidak tuntas. Rencana tindakan pada siklus II untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar peserta didik dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan sintaks model pembelajaran Team Game Tournament berbantuan media papan soal di dalam pembelajaran.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bahwa hasil belajar peserta didik kelas III SDN 066050 Medan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dari analisis data hasil belajar peserta didik menunjukkan dari kondisi awal, ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti. Persentase hasil belajar pada siklus II sudah mencapai target (indikator kinerja) bahkan melebihi (Agustina et al., 2020). Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memberikan dampak bagi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Dari analisis data keaktifan peserta didik menunjukkan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis papan soal memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dan meningkatkan motivasi mereka. Berdasarkan hasil

Rumintar Astika Simanjuntak | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas Iii Sdn 066050 Medan analisa hasil belajar peserta didik, berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS (Shintia, 2023). Dengan penerapan model TGT ini juga meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Dengan diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis papan soal, jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan mencapai 82% dan yang belum tuntas 18%. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus II sebesar 80. Jadi hasil ketuntasan peserta didik setelah dilaksanakan penelitian ini dapat dinyatakan kategori baik yaitu >80%.

Data yang diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung sampai Siklus II dengan hasil yang diperoleh sejalan dengan tujuan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 066050 Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan materi Bentang Alam dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis papan soal mengalami peningkatan yang baik. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 55% dan yang belum tuntas 45%. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas siklus II dengan hasil belajar ketuntasan yang meningkat menjadi 82% dan yang tidak tuntas 18%. Hal ini bisa dilihat dari kondisi awal yang diperoleh hasil ketuntasan 32% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai meningkat menjadi 82%. Hasil belajar ini dapat dinyatakan kategori baik karena sudah >80%. Hal tersebut membuktikan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar IPAS materi Bentang Alam Indonesia melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media papan soal di kelas III SDN 066050 Medan mengalami peningkatan.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, agar proses belajar mengajar IPAS lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran agar Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan papan soal dalam proses pembelajaran IPAS karena sudah terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik agar kegiatan belajar berjalan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>
- Armin, R., & Purwati, W. H. (2021a). Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas Ii Di Sd Negeri 75 Buton. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 5(03), 81–86. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i1.394>
- Armin, R., & Purwati, W. H. (2021b). Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas Ii Di Sd Negeri 75 Buton. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 81–86. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i1.394>
- Azis, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (Tgt) With Play Wheel Media On Students' Interest In Biology Education Stkip Pembangunan Indonesia. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1752(1), 012068. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1752/1/012068>
- Hardi, I., & Rino, R. (2022). The Effectiveness Of Economic Learning Using The Cooperative Learning Model Type Of Team Games Tournament With The Help Of Edmodo Learning Media On Learning Outcomes (A Quasi-Experimental Study Of Class X Social Studies At Sma Negeri 7

- Rumintar Astika Simanjuntak | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas III SDN 066050 Medan Tebo Regency). *Eighth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business And Management, Accounting And Entrepreneurship (Piceeba-8 2021)*, 531–538. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220702.077>
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sman 5 Bengkulu Utara. *Jurnal Ipa Terpadu*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v3i1.11167>
- Herpratiwi, H., Erni Mustakim, E. M., Astuti, N., & Qomario, Q. (2019). The Implementation Of A Thematic Team Games Tournament–Cooperative Learning In The Fifth Grade Of Elementary School In Lampung Province. *International Journal Of Innovation, Creativity And Change*, 9(11), 192–205. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/21938>
- Izzah, V. L., Pramasdyahsari, A. S., Siswanto, J., & Ismartiningsih, I. (2024). Efektivitas Media Papan Kpk Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas V. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 138–144. <https://doi.org/http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/8423>
- Kobandaha, P. E., Tonra, W. S., & Anam, A. C. (2022). Development Of Digital Media And Ludo Ekspone To Improve Learning Outcomes Of Grade Ix Junior High School Students. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 99–108. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2022.v4i1.99-108>
- Kusuma, T. U. (2022). Peran Edukasi Gizi Dalam Pencegahan Anemia Pada Remaja Di Indonesia: Literature Review. *Jurnal Surya Muda*, 4(1), 61–78. <https://doi.org/10.38102/jsm.v4i1.162>
- Marhamah Nasution, M. (2023). The Application Of Crossword Puzzle In The Team Games Tournament (Tgt) Learning Model To Improve Learning Motivation. *Proceedings Of The 4th International Conference On Science And Technology Applications, Icosta 2022, 1-2 November 2022, Medan, North Sumatera Province, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.1-11-2022.2326218>
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1). <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>
- Nurjaman, N. (2024). Penerapan Media Papan Catur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 10(4).
- Pgsd Ubp, A. (2023). Pendidikan Pengaruh Media Papan Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sdn Darawolong Iv. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 7(1), 281–289. <https://doi.org/10.52802/pancar.v7i1.608>
- Pongkendek, J. J., Parlindungan, J. Y., & Marpaung, D. N. (2019). Effectiveness Of The Application Of Team Games Tournament Cooperative Learning Model (Tgt) To Improve Learning Outcomes Of Students Of Class Xi Science 1 Sma Frater Makassar In The Principal Material Of Salt Hydrolysis. *Iop Conference Series: Earth And Environmental Science*, 343(1), 012228. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/343/1/012228>
- Ratnasari, R. (2018). *Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Peserta Didik Kelas Xi Mia 2 Man 1 Parepare*. Iain Parepare. <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1267>
- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 233–241. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63497>
- Shintia, C. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Mi Muhammadiyah Trimulyo*. Iain Metro. <https://doi.org/https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8540>

- Rumintar Astika Simanjuntak | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Bentang Alam Indonesia Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Papan Soal Di Kelas Iii Sdn 066050 Medan Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018a). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.24114/Inpafi.V6i1.9489>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018b). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/Inpafi.V6i1.9489>
- Situmorang, D. N. R., & Pangaribuan, W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games And Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Dasarlistrik Dan Elektronika. *Jevte: Journal Of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.24114/Jevte.V1i2.29383>
- Sofyan, D., Arhesa, S., & Fazri, M. Al. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Passing Bola Basket. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 679–702.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/Atp.V3i2.9911>
- Triyudho, R., Syafril, S., & Sugiyanto, S. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Teknik Shooting Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Siswa Kelas X Ips 2 Sma Negeri 1 Kabawetan. *Kinestetik*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/10.33369/Jk.V1i1.3375>
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.23887/Penjakora.V7i2.26403>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Aplikasi Qr Code Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/Jmen.V5i01.12023>