

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA MONIES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SDN 3 PADURENAN**

Nadya Laila Ramadhani¹, Khamdun², Sekar Dwi Ardianti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹nadyalailaramadhani74@gmail.com, ²khamdun@umk.ac.id,

³sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve the teaching skills of teachers and the learning outcomes of fourth grade students in science subjects by applying the TGT learning model assisted by Monies media. This study used classroom action research (CAR) which was carried out in two cycles, each cycle consisting of 2 meetings. This research is located at SDN 3 Padurenan, Gebog District, Kudus Regency. The subjects of this study were 13 grade IV students at SDN 3 Padurenan semester 2 of the 2022/2023 school year, consisting of 9 male students and 4 female students. Data collection techniques in this study used interviews, observation, tests, and documentation. The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis. The results showed an increase in teacher teaching skills and student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains. The teacher's teaching skills in cycle I obtained an average percentage of 71.5% and increased in cycle II to 84.5%. Student learning outcomes in the cognitive domain in cycle I obtained an average of 71 with classical mastery of 46.15% and increased in cycle II with an average of 81.85 with a percentage of completeness of 76.92%. Affective domain student learning outcomes in cycle I obtained a percentage of 62.15% and increased in cycle II to 79.23%. While the learning outcomes of the psychomotor domain in cycle I obtained a percentage of 56.43% and increased in cycle II to 80.92%.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Media Monies

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Monies. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian ini berlokasi di SDN 3 Padurenan Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Padurenan semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 berjumlah 13 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh presentase rata-rata 71,5% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,5%. Hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I memperoleh rata-rata 71 dengan

ketunatasan klasikal 46,15% dan meningkat pada siklus II rata-ratanya menjadi 81,85 dengan presentase ketuntasan 76,92%. Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I memperoleh presentase 62,15% dan meningkat pada siklus II menjadi 79,23%. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus I memperoleh presentase 56,43% dan meningkat pada siklus II menjadi 80,92%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*, Media Monies

A. Pendahuluan

Tahun pelajaran 2022/2023 Pemerintah Indonesia menerapkan kurikulum baru dalam sistem pendidikannya yaitu kurikulum merdeka. Terdapat beberapa perbedaan antara kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka, diantaranya adalah tidak terdapat lagi istilah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Pada kurikulum merdeka, yang ada adalah Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan rangkaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh. Selain itu, hal baru yang terdapat di dalam Kurikulum Merdeka adalah sekolah diberikan keleluasaan untuk menerapkan model pembelajaran kolaboratif antar mata pelajaran serta membuat asesmen lintas mata pelajaran, misalnya berupa asesmen sumatif dalam bentuk proyek atau penilaian berbasis proyek. Namun yang terpenting, pembelajaran dirancang dan

diaplikasikan secara menyenangkan (Nurchayono & Putra, 2022).

Pada kurikulum merdeka mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) digabungkan dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan nama mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Ardianti, dkk (2018) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari tentang konsep-konsep, gejala dan fakta sosial di masyarakat. Sedangkan menurut Ardianti (2018) pembelajaran. Pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Menurut Kemendikbud Ristek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta mengkaji kehidupan manusia sebagai

individu seklaigus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, hasil belajar setiap individu diharapkan dapat mencapai kompetensi yang akan dicapai. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap, keterampilan setelah menjalani proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Rusman (2015: 67) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pengukuran hasil belajar sangat penting dilakukan untuk mengetahui efektif tidaknya suatu sistem pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik. Dengan hasil belajar guru dapat mengukur pemahaman yang dapat ditangkap oleh siswa dan dari hasil belajar tersebut guru dapat mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar yang didapatkan siswa tergantung pada tingkat kualitas pembelajaran. Semakin baik kualitas pembelajaran semakin baik pula hasil belajar siswa.

Namun yang menjadi permasalahan yaitu sering kali guru belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai saat proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan. Hal tersebutlah yang menjadi permasalahan yang ada di kelas IV SDN 3 Padurenan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 3 Padurenan pada hari Rabu 11 Januari 2023 bahwa pada proses pembelajaran di kelas IV guru lebih cenderung menerapkan pembelajaran individu. Guru juga belum pernah menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan jarang menggunakan media pembelajaran. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Diketahui bahwa hasil belajar siswa pada penilaian akhir semester mata pelajaran IPAS masih banyak siswa belum mencapai standart ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah. Jumlah siswa yang nilainya sudah mencapai standart ketuntasan minimal sebanyak 5 siswa dengan presentase 38,46%, sedangkan yang nilainya belum mencapai standart ketuntasan minimal sebanyak 8 siswa dengan presentase 61,54%. Standart nilai ketuntasan minimal yang

ditentukan sekolah untuk pembelajaran IPAS yaitu 76.

Selain itu berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah atau pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center learning*). Saat proses pembelajaran siswa terlihat mudah bosan sehingga siswa akan membuat kelas gaduh, bermain sendiri, dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Hal itu membuat siswa kurang memahami pembelajaran IPAS sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, maka perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran. Ardianti, dkk (2018: 36) menyebutkan model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Model pembelajaran perlu digunakan guru agar materi pelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan maksimal. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai

salah satu solusi permasalahan tersebut dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang berupa permainan yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih semangat, tidak mudah bosan, dan aktif saat pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Solusi lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Untuk menarik antusiasme dan minat siswa terhadap pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti media *Monies*. Media *Monies* (Monopoli Keunggulan Kudus) merupakan media edukasi yang berbentuk monopoli yang disetiap kotak pijakan terdapat kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu belajar, dan kartu informasi. Setiap kelompok yang menjawab benar akan mendapatkan bintang. Kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak

dapat memenangkan permainan tersebut. Dengan adanya unsur *game* dan *tournament* pada media *Monies* diharapkan siswa akan menjadi lebih antusias dan aktif saat proses pembelajaran sehingga dapat menangkap pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Padurenan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 3 Padurenan yang berlokasi di Jalan Kyai Hasyim RT 01/03 Padurenan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Padurenan semester II tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 13 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Sumber data dari penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes,

dan dokumentasi. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data hasil keterampilan mengajar guru, hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik siswa akan dianalisis secara kualitatif, sedangkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif akan dianalisis secara kuantitatif.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yakni 1) keterampilan mengajar guru memperoleh presentase $\geq 75\%$ dengan kriteria baik, 2) hasil belajar siswa ranah kognitif mencapai nilai rata-rata 76 dengan ketuntasan klasikal 75% dengan kriteria tinggi, 3) hasil belajar siswa ranah afektif memperoleh presentase $\geq 75\%$ dengan kriteria baik, dan 4) hasil belajar siswa ranah psikomotorik memperoleh presentase $\geq 75\%$ dengan kriteria baik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I tanggal 15-16 Mei 2023 dan siklus II yang dilakukan pada tanggal 22 dan 24 Mei 2023. Setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan.

Berdasarkan penelitian diperoleh data sebagai berikut.

1. Keterampilan Mengajar Guru

Di dalam proses kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru, keterampilan tersebut bertujuan agar menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Solihatin (2012: 58) mengemukakan ada 8 keterampilan dasar mengajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Keterampilan bertanya,
- 2) Keterampilan memberi penguatan
- 3) Keterampilan mengadakan variasi
- 4) Keterampilan menjelaskan
- 5) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
- 6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil
- 7) Keterampilan mengelola kelas
- 8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Peningkatan keterampilan mengajar guru pada siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3. Rekapitulasi
Keterampilan Mengajar Guru
Siklus I-II**

Pada Tabel 1. menunjukkan peningkatan keterampilan mengajar guru pada siklus I ke siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari presentase mengajar guru pada siklus I menunjukkan presentase keberhasilan sebesar 70% dengan kriteria "Baik", sedangkan presentase

keberhasilan pada siklus II Sebesar 84,5%. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan pada saat melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* sebesar 14,5%. Hal ini sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai yakni penilaian mencapai minimal kriteria tinggi dengan presentase 75%.

Dalam siklus I keterampilan mengajar guru masih memiliki banyak kekurangan antara lain guru belum bisa mengelola kelas dengan baik, belum bisa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, belum bisa membagi perhatian ke seluruh peserta didik, dan guru belum bisa memberikan motivasi kepada peserta didik. Sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II guru sudah bisa memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I sehingga

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	1	2	1	2
Jumlah Skor	69	74	80	89
Presentase	69%	74%	80%	89%
	70%		84,5%	
Skor Rata-rata	70		84,5	
Kriteria	Baik		Sangat Baik	

terjadi peningkatan pada siklus II. Pada siklus II guru sudah bisa mengelola kelas dengan baik

sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan serta guru dapat memotivasi siswa belajar dengan baik. Hendriana (2018) yang menyatakan bahwa keterampilan mengelola kelas merupakan tindakan yang dilakukan oleh guru dalam rangka menyediakan kondisi dalam proses pembelajaran agar berlangsung efektif serta dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik sesuai dengan kemampuannya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

2. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa diperoleh dari sebelum dan sesudah diadakannya penelitian, sebelum penelitian (prasiklus) peneliti melakukan observasi diperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS memperoleh rata-rata 71,46 dengan presentase ketuntasan klasikal 38,46%. Dari 13 siswa hanya 5 siswa yang mampu mencapai

kriteria ketuntasan minimal. Sehingga penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Pintakasari (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar.

Ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata pelajaran IPAS dengan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* di kelas IV SDN 3 Padurenan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus, Siklus I-II Mata Pelajaran IPAS

Keterangan	Ketuntasan Klasikal
Prasiklus	38,46%
Siklus I	46,15% (Naik)
Siklus II	76,93% (Naik)

Tabel 2 menunjukkan peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan pada mata pelajaran IPAS pada setiap siklus mengalami ketuntasan klasikal. Presentase ketuntasan klasikal pada prasiklus 38,46% meningkat pada siklus I menjadi 46,15% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II 76,93%.

Tes akhir evaluasi yang dilaksanakan oleh peneliti, yaitu tes

evaluasi siklus I dan tes evaluasi siklus II. Tes evaluasi ini diberikan diakhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Sudjana (2017: 23) menyatakan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siklus I masih belum memenuhi indikator sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus I siswa masih malu untuk menyampaikan pendapat, kurang semangat saat pembelajaran, ramai sendiri, asik bermain dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II yang bertujuan mampu meningkatkan hasil belajar hingga mencapai indikator yang diinginkan. Siswa mengalami peningkatan pada siklus II karena siswa tersebut lebih semangat dalam mengikuti pelajaran, mendengarkan penjelasan dari guru, dan siswa sudah berani bertanya kepada guru jika terdapat kesulitan. Hal itu sejalan dengan Susanto (2013: 15) menyatakan bahwa keerdasan siswa sangat membantu pengajaran untuk

menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan.

Hasil belajar siswa menjadi meningkat dari siklus I ke siklus II karena penggunaan media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Hal itu sejalan dengan pendapat Susanto (2013: 17) mengemukakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

3. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Hasil belajar ranah afektif diperoleh dari pengamatan disetiap pertemuannya. Menurut Bloom dalam Sudjana (2017: 22-23) ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Lembar pengamatan hasil belajar ranah afektif yang terdiri dari 6 aspek indikator yang diamati adalah 1) memperhatikan penjelasan guru, 2) antusias dalam

mengerjakan LKPD dan soal yang diberikan guru, 3) siswa aktif dalam diskusi kelompoknya, 4) mampu bekerja sama dengan kelompoknya, 5) bersikap jujur dan sportif dalam mengerjakan tugas dan saat permainan, 6) mampu berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas.

Peningkatan hasil belajar ranah afektif dapat disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I-II

	Siklus I		Siklus II	
	1	2	1	2
Jumlah	813	855	959	1101
Rata-rata	62,54	65,77	73,77	84,69
Presentase	62,5%	65,8%	73,8%	84,7%
Kriteria	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik

Tabel 2. Menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif pada siklus I pertemuan 1 sebesar 62,5% dan peningkatan pada pertemuan 2 sebesar 65,8%. Pada siklus II juga mengalami peningkatan pada pertemuan 1 sebesar 73,8% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 84,7%. Dalam siklus I masih terdapat kekurangan yaitu siswa masih asik bermain sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru, belum aktif dalam diskusi kelompok, dan kurang antusias saat mengerjakan LKPD.

Pada siklus II siswa sudah bisa memperhatikan penjelasan guru

dengan baik karena guru membuat penjelasannya lebih menarik lagi agar siswa memperhatikan dengan baik. Helmiati (2013: 52) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru dalam memberikan suatu penjelasan, yaitu penjelasan harus menarik perhatian siswa, penjelasan harus sesuai dengan latar belakang dan tingkat kemampuan siswa, dan penjelasan dapat diberikan untuk menjawab pertanyaan siswa atau materi yang sudah direncanakan.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

4. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik

Hasil belajar ranah psikomotorik diperoleh dari pengamatan disetiap pertemuannya. Sudjana (2017: 22-23) mengemukakan hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan, refleksi, keterampilan gerakan dasar,

kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Lembar pengamatan hasil belajar ranah afektif yang terdiri dari 6 aspek indikator yang diamati yaitu 1) keterampilan membaca kartu pertanyaan saat permainan, 2) keterampilan menjawab pertanyaan saat permainan, 3) keterampilan mengerjakan soal sesuai instruksi guru, 4) kemandirian dalam mengerjakan tugas kelompok, 5) keterampilan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, 6) ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas.

Peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik dapat disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I-II

	Siklus I		Siklus II	
	1	2	1	2
Jumlah	714	751	1010	1094
Rata-rata	54,92	57,77	77,69	84,15
Presentase	54,9%	57,8%	77,7%	84,2%
Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	Sangat Baik

Tabel 4. Menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik pada siklus I pertemuan 1 sebesar 54,9% dan peningkatan pada pertemuan 2 sebesar 57,8%. Pada siklus II juga mengalami peningkatan pada pertemuan 1 sebesar 77,7% dan

meningkat pada pertemuan II menjado 84,2%. Dalam siklus I masih terdapat kekurangan yaitu siswa masih belum bisa menjawab kartu pertanyaan dengan benar, beberapa siswa masih kesulitan dalam membaca, kurang bertanggung jawab pada diskusi kelompoknya, dan belum bisa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan baik.

Pada siklus II siswa sudah bisa sudah bisa mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Santosa (2005: 12) mengemukakan presentasi adalah kegiatan menunjukkan sesuatu kepada seseorang sehingga apa yang disampaikan itu dapat diperiksa atau dipertimbangkan oleh orang yang mengikutinya.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 3 Padurenan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan penerapan

model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru saat pada siklus I memperoleh presentase rata-rata sebesar 71,5% dengan kualifikasi “Baik” dan pada siklus II memperoleh presentase rata-rata sebesar 84,5% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran IPAS pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 71 dengan ketuntasan klasikal 46,15%, sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 81,85 dengan ketuntasan klasikal 76,92%. Hasil belajar ranah afektif pada siklus I memperoleh presentase rata-rata 64,5% dengan kriteria “Baik”, sedangkan pada siklus II memperoleh presentase rata-rata 79,5% dengan kriteria “Baik”. Hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus I memperoleh presentase rata-rata 56,5% dengan kriteria “Cukup”, sedangkan pada siklus II memperoleh presentase rata-rata 81% dengan kriteria “Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianti, S. D., Ulya, H., & Ismaya, E. A. (2018). *PAKEM dalam Kurikulum 2013*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.

Ardianti, S. D. (2015). Pengaruh Modul Tematik Inquiri-Discovery Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Metabolisme Pembentukan Bioenergi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1-6.

Helmiati. (2013). *Microteaching Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh keterampilan guru dalam mengelola kelas terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(2), 46-49.

Keputusan Kepala Badan Standart, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022

Nurchahyo, N. A., & Putra, J. D. (2022). Hambatan Guru Matematika Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*. 377-384.

Pintakasari, D. A. (2022). Penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VI SDN 2 Adirejo. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 10 (2). 280-286.

Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunnudin, M. (2018). Kemampuan Meningkatkan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL)

Berbantuan Media Edutainment
Pada Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial. *Jurnal
Refleksi Edukatika*, 177-182.

Rusman. (2016). *Model-Model
Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
Press.

Santosa, E. (2005). *Terampil
Presentasi: Teknik Memberikan
Pelatihan dan Mengajar Bagi
Para Trainer, Fasilitator, dan
Guru*. Jakarta: Grasindo.

Solihatin, E. (2012). *Strategi
Pembelajaran PPKn*. Jakarta:
Bumi Aksara.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil
Proses Belajar Mengajar*.
Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya.

Susanto. (2013). *Teori Belajar
Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
Jakarta: PT. Kencana.