

ABSTRAK

M. Syaiful Hilal Muttaqin. 2025. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Bantuan Media Monopoli Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi “Aku Bagian Dari Masyarakat” Kelas III A SD Negeri Gending II Kabupaten Probolinggo Skripsi, Program Studi, PGSD, FKIP Universitas Panca Marga. Dosen Pembimbing (I) Ibu Ribut wijayanti, S.Pd.I, M.Pd, dan Dosen Pembimbing (II) Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Teams Games Tournamen, Monopoli Pintar, Hasil Belajar, Materi Aku Bagian dari Masyarakat

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Gending 2 kelas III A, ditemukan bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal ini disebabkan minimnya penggunaan model pembelajaran inovatif, sehingga banyak guru masih menerapkan metode konvensional. Akibatnya, siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam pembelajaran pada materi "Aku Bagian dari Masyarakat," di mana capaiannya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Penelitian ini bertujuan untuk mencari solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Monopoli Pintar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat sistematis dan reflektif, yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi perubahan yang signifikan dan membuat penyesuaian yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media Monopoli Pintar pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 44% menjadi 66%. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 17 siswa (94%), sementara 1 siswa masih belum tuntas. Dengan demikian, siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan, sehingga penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Monopoli Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas dan beragam media untuk meningkatkan motivasi belajar, serta dapat diintegrasikan dengan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era modern.

ABSTRACT

M. Syaiful Hilal Muttaqin. 2025. Implementation of Teams Games Tournament Learning Model with the Assistance of Smart Monopoly Media to Improve Science Learning Outcomes on the Material "I'm Part of Society" Class III A of Gending II Elementary School, Probolinggo Regency Thesis, Study Program, PGSD, FKIP Panca Marga University. Supervisor (I) Mrs. Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I, M.Pd, and Supervisor (II) Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Teams Games Tournament, Smart Monopoly, Learning Outcomes, Material I'm Part of Society

Based on the results of observations at SD Negeri Gending 2 class III A, it was found that student learning outcomes in IPAS subjects were still low. This is due to the lack of use of innovative learning models, so many teachers still apply conventional methods. As a result, students are less active and less interested in learning the material "I am Part of Society," where the achievement is still below the Minimum Completeness Criteria (KKM).

This study aims to find effective solutions in improving student learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Smart Monopoly media, so as to increase student motivation and learning outcomes in the learning process, as well as create an interactive, fun, and meaningful learning environment for students.

Researchers used a systematic and reflective Classroom Action Research (PTK) method, which was carried out in three stages, namely pre-cycle, cycle 1, and cycle 2. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection to find effective solutions to improve student learning outcomes, so that researchers can identify significant changes and make appropriate adjustments to achieve research objectives.

The results showed that after the implementation of the TGT learning model assisted by Smart Monopoly media in cycle II, there was a significant increase. The average student score increased from 44% to 66%. In addition, the number of students who achieved mastery increased to 17 students (94%), while 1 student was still incomplete. Thus, cycle II has met the expected completeness criteria, so this research can be used as a reference to improve the quality of learning.

This study can be concluded that the application of the TGT learning model assisted by Smart Monopoly can improve student learning outcomes and make learning more interesting. This research can be developed with wider materials and various media to increase learning motivation, and can be integrated with digital technology to increase the effectiveness of learning in the modern era.