

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS MELALUI PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Sri Yolanda Habi*¹, Munirah², Aljunaid Bakari³

^{1,2,3} IAIN Sultan Amai Gorontalo

e-mail: *1yollandahaby@gmail.com; 2munirah@iaingorontalo.ac.id; 3aljunaidbakari@iaingorontalo.ac.id

Abstract

This research aims to find out whether the application of the Times Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in science and science learning for class V students at Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Limboto Barat. The Times Games Tournament model is expected to improve student learning outcomes. This research is classroom action research (PTK). The subjects of this research were class V students at MI Al-Falah Limboto Barat. The object of this research is increasing student learning outcomes in science and science learning through the implementation of the Team Games Tournament model in Phase C in Class V of Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Limboto Barat. The treatment given to research subjects was to improve student learning outcomes in science and science learning in phase C in class V using the Times Games Tournament model. The results of this research show that student learning outcomes in cycle I were 75% and in cycle II there was an increase of 17% to 92%. The indicator of success in this research is an increase in student learning outcomes, marked by the achievement of the minimum completeness criteria (KKM) with an average completion level of 75% in science learning.

Keywords: *Team Games Tournamet; Learning outcomes; IPAS.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Penerapan *Model Times Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran IPAS Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Limboto Barat. *Model Times Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al-Falah Limboto Barat. Objek dalam penelitian ini Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Fase C di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Limboto Barat. Perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada fase C di kelas V dengan menggunakan model *Times Games Tournament*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan 17% menjadi 92%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan rata-rata ketuntasan mencapai 75% pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Team Games Tournamet; Hasil Belajar; IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi orang yang memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, pendidikan memiliki peranan penting dalam keberlangsungan hidup manusia (Hasibuan et al., 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan disekolah. Pembelajaran saat ini menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat mengalami perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap mereka selama proses belajar. Ini mendukung pendapat Fontana yang menyatakan bahwa pengalaman menyebabkan perubahan tingkah laku relatif pada individu (Hayaturreaiyan & Harahap, 2022).

Sistem pembelajaran sekolah dasar mencakup banyak hal, termasuk kurikulum, Modul Ajar, metode pembelajaran, dan variasi dalam karakteristik siswa. Di MI Al-Falah Limboto Barat pada kelas V sudah menggunakan kurikulum Merdeka Belajar, dengan guru berpatokan pada modul ajar. Seorang guru juga berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu proses belajar siswa. Karena itu, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dari pada guru saat menerapkan kurikulum merdeka. Kesuksesan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru untuk membuat model pembelajaran yang berfokus pada meningkatkan intensitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, sebagai pendidik, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih metode dan model pembelajaran yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harahap & Wahyuni, 2021).

Dalam pada itu, peneliti mencoba melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di MI Al-falah Limboto Barat, salah satu hal yang menarik perhatian peneliti adalah proses pembelajaran IPAS di sekolah ini. Pembelajaran IPAS sering dikaitkan dengan pembelajaran yang berkaitan dengan Sejarah, yang dimana jikalau menceritakan sejarah hanya dengan melalui buku saja sehingga banyak siswa di MI Al-Falah Limboto Barat yang kurang merasa paham dan bosan, adakalanya juga guru di MI Al-Falah yang memberikan materi IPAS ini

kurang menguasai materi yang diajarkan (Harahap & Kahpi, 2021).

Disatu sisi pembelajaran IPAS bertujuan untuk memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam kehidupan dengan meningkatkan pengetahuan, nilai, sikap, dan pemahaman mereka tentang subjek yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran IPAS di sekolah harus mengajarkan siswa tentang peristiwa masa lalu dan saat ini. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga adalah bidang ilmu sosial yang mencakup berbagai disiplin ilmu sosial untuk meningkatkan pemahaman siswa (Muhammadiyah & Selatan, 2019).

Salah satu pendekatan pembelajaran IPAS adalah mengubah materi pelajaran dari abstrak menjadi konkret dengan menggunakan media pembelajaran. Materi pelajaran IPAS di Sekolah Dasar terdiri dari dua bagian: materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi sejarah mencakup sejarah lokal, kerajaan dan tokoh sejarah, bangunan bersejarah, Indonesia selama penjajahan, dan beberapa peristiwa penting selama kemerdekaan. Materi pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, geografi, dan politik. Siswa akan lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya jika belajar tentang berbagai fenomena sosial yang terjadi di Masyarakat (Sosial et al., 2020).

Hal ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran IPS, yaitu untuk memberi peserta didik pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan untuk menganalisis kondisi sosial masyarakat dalam kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Siregar et al., 2023).

Meskipun demikian, ternyata guru di MI Alfalah masih menghadapi beberapa tantangan dalam pembelajaran IPAS, termasuk perencanaan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menghadapi masalah seperti memadukan materi, tidak adanya buku pedoman, kesulitan membuat tema atau topik pembelajaran, sulit menjabarkan KD, dan sulit mengatur waktu untuk menyusun perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Sementara itu, membuat alat penilaian menjadi tantangan bagi guru dalam evaluasi pembelajaran (Harahap, 2019).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan dan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa akan jenuh dengan pola pembelajaran yang sama terus menerus jika model pembelajaran yang monoton digunakan. Untuk itu, guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih beragam, karena ini akan mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan bekerja

sama dengan siswa lain dalam kelompok belajar (Harahap, 2018).

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi solusi bagi proses pembelajaran IPAS di MI Alfalah Limboto barat ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menggabungkan pembelajaran kelompok dan permainan untuk menyampaikan ide-ide. Model ini juga membahas relevansi dan manfaat penuh dari belajar, serta gaya belajar individu dan siswa. Siswa dikelompokkan dalam kelompok heterogen untuk belajar dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Metode ini melibatkan permainan, pertandingan, penghargaan, dan tahapan belajar dalam kelompok (Kahpi & Harahap, 2020).

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menyajikan gagasan yang menggabungkan belajar kelompok dan permainan. Ini juga berkaitan dengan cara seseorang belajar atau gaya belajar siswa, relevansi, dan manfaat penuh dari belajar. Siswa berpartisipasi dalam Turnamen Permainan Tim (TGT) bersama dengan rekan tim mereka untuk memperoleh skor untuk masing-masing tim mereka. Guru juga dapat menyusun permainan dalam bentuk kuis yang terdiri dari pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat diselingi dengan pertanyaan mengenai materi pembelajaran secara kelompok. Permainan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat terdiri dari pertanyaan yang ditulis pada kartu dengan angka dan gambar (Siregar et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu teknik yang selalu membantu meningkatkan pembelajaran yang diarahkan oleh guru melalui perbaikan terus-menerus. Desain kelas atau model penelitian perilaku yang digunakan dikembangkan oleh *Kemmis dan Mc. Menurut Taggart Kemmis dan Mc.* Makna penelitian tindakan dapat dilihat sebagai siklus spiral perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang pada gilirannya mengarah pada siklus spiral berikutnya. Hal ini dilakukan sebagai perbaikan Jika ada yang kurang pada siklus sebelumnya, maka akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Peneliti memilih survei perilaku Tindakan kelas karena permasalahan yang ditemuinya berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas yaitu Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Fase C di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Limboto Barat, Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah upaya memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model *Team Games Tournament* dimana Siswa dan peneliti bekerja sama untuk melakukan penelitian. Siswa bertindak sebagai pengambil tindakan, dan peneliti bertindak sebagai pengamat. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Limboto Barat, Jl. Kasmal Lahay, Dusun II, Kecamatan Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al-Falah Limboto Barat dan Objek dalam penelitian ini Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Fase C di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Limboto Barat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Dan teknik analisis data yaitu data hasil belajar siswa.

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan

Langkah-langkah yang akan diambil dalam penelitian untuk memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah perilaku dan sikap untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan dikenal sebagai perencanaan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Rencana kegiatan yang telah dibuat untuk diterapkan pada tahap ini disebut pelaksanaan tindakan. Ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan dilakukan secara teratur dan mendapatkan hasil belajar siswa yang diinginkan melalui metode *Times Games Tournament*.

3. Observasi

Untuk mengevaluasi apakah rencana pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi syarat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *Times Games Tournament*.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan evaluasi yang melihat rencana dari awal sampai akhir, melihat keterbatasan dan apa saja yang perlu diubah atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan menganalisis data yang diperoleh melalui observasi yang

dilakukan selama proses pembelajaran. Refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru mitra melalui evaluasi proses pembelajaran yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Penelitian Tindakan kelas di Kelas V MI Al-Falah Limboto Barat, Adapun jumlah seluruh siswa berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas ini. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Times Games Tournament*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dari siklus I hingga siklus II, dengan dua kali pertemuan setiap siklus, mengalami peningkatan hasil belajar melalui model Pembelajaran *Times Games Tournament*. Adapun Penilaian yang dilakukan hanya pada aspek hasil belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model Pembelajaran *Times Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa Dengan Topik “Bumi Berubah” dan “Oh, Lingkunganku Jadi Rusak” pembelajaran IPAS pada kelas V di MI Al-Falah Limboto Barat. Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok orang yang berbeda dari segi budaya dan prestasi akademik, dan melakukan permainan, juga dikenal sebagai turnamen atau kompetisi, yang menghasilkan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang mencapai skor tertinggi. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan rasa senang dan dorongan untuk belajar.

Model pembelajaran *Times Games Tournament* ini juga bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Model ini memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa, berbeda dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang monoton. Mereka berpartisipasi dalam permainan yang menarik dan bersaing dengan teman sekelas mereka untuk mendapatkan hadiah atau penghargaan. Peserta didik akan dimotivasi dan semangat belajar akan tetap ada. Dalam jangka panjang, tujuan dari model pembelajaran *Times Games Tournament* adalah untuk menciptakan generasi yang gigih, berdaya saing, dan mampu beradaptasi dengan dunia yang berubah. Model ini membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di tempat kerja dan kehidupan sehari-hari dengan mengajarkan mereka untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan berusaha mencapai prestasi terbaik.

Pelaksanaan Siklus I

Siklus pertama dimulai dengan dua pertemuan: pertemuan pertama pada hari Kamis tanggal 22 April 2024 untuk siklus pertama, dan pertemuan kedua pada hari Jumat tanggal 3 Mei 2024 untuk siklus kedua. Pertemuan kedua dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, yaitu setelah mengamati guru selama pembelajaran, yang digunakan sebagai observasi awal. Peneliti didampingi oleh guru kelas, selaku guru IPAS sebagai observer selama siklus I. sesuai dengan instruksi Penelitian Tindakan ini dilakukan dengan tahap Persiapan, pelaksanaan Tindakan, pemantauan dan evaluasi serta analisis refleksi.

- a. Tahap Perencanaan, pada tahap ini, peneliti melakukan sejumlah tugas, seperti menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan, yaitu Modul Ajar untuk materi "bumi berubah", merancang dan menyusun modul ajar, Adapun tahap pembelajaran TGT yaitu dimulai dari pembuatan media ajarnya yang terbuat dari kardus ditemplei kertas buffalo berwarna dan kertas tersebut di buat seperti surat, dengan aturannya mainnya Menggunakan model pembelajaran TGT yang dimana siswa maju kedepan secara kelompok kemudian menjawab soal yang sudah tertera di kertas buffalo tersebut secara bergantian kemudian membuat lembar kerja peserta didik.
- b. Tahap pelaksanaan/tindakan, pada tahap pelaksanaan ini, peneliti mengarah pada Modul Ajar yang media ajarnya terbuat dari kardus ditemplei kertas buffalo berwarna dan kertas tersebut di buat seperti surat, dengan aturannya mainnya Menggunakan model pembelajaran TGT yang dimana siswa maju kedepan secara kelompok kemudian menjawab soal yang sudah tertera di kertas buffalo tersebut secara bergantian.
- c. Tahap Observasi / Pengamatan, tahap observasi dilaksanakan dalam waktu yang bersamaan dengan tahap tindakan. Pengamatan dilakukan untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman.

Pelaksanaan Siklus II

Siklus kedua dilakukan dalam dua pertemuan setiap hari. Pertemuan pertama untuk siklus kedua diadakan pada hari Senin, tanggal 13 Mei 2024, dan pertemuan kedua diadakan pada hari Rabu, tanggal 29 Mei 2024, masing-masing dengan durasi 2 kali 35 menit. Peneliti didampingi oleh guru IPAS sebagai guru kelas selama siklus II. Penelitian dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi, dan analisis dan refleksi, seperti yang

dilakukan dalam penelitian tindakan kelas.

- a. Tahap Perencanaan, pada tahap ini, peneliti membuat alat penelitian yang berkaitan dengan kegiatan perbaikan yang belum optimal pada siklus pertama.
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan, pada tahap pelaksanaan ini, peneliti mengarah pada Modul Ajar yang media ajarnya terbuat dari kardus ditemplei kertas buffalo berwarna dan kertas tersebut di buat seperti surat, dengan aturannya mainnya Menggunakan model pembelajaran TGT yang dimana siswa maju kedepan secara kelompok kemudian menjawab soal yang sudah tertera di kertas buffalo tersebut secara bergantian.
- c. Tahap Observasi / Pengamatan, proses pengamatan ini dilakukan dalam waktu yang berbarengan dengan tahap Tindakan. Pengamatan ini dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan mensertakan lembar observasi sebagai acuan.
- d. Tahap Refleksi, pada hasil refleksi observasi dalam kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran *Times Games Tournament* dapat diperoleh pada hasil belajar siklus II.

Kemudian Pada kelas V MI Al-Falah Limboto Barat, proses penilaian siswa dengan menggunakan model Pembelajaran *Times Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan Hasil belajar Peserta Didik dengan Topik “Bumi Berubah” dan “Oh, Lingkunganku Jadi Rusak” dapat dilihat pada setiap kriteria. Hasil belajar Peserta Didik pada siklus I dan II, yang memiliki dua pertemuan setiap siklus, menunjukkan hal ini. Hasil belajar dari pertemuan pertama siklus I menunjukkan 16 siswa yang tuntas dengan presentase 66% dan 8 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 34%. Hasil ini menunjukkan bahwa pertemuan pertama siklus I belum mengalami peningkatan, atau dengan kata lain belum optimal. Akibatnya, siswa terus belajar pada siklus berikutnya.

Hasil belajar yang dilihat pada siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa pertemuan siklus I pertemuan kedua belum mengalami peningkatan atau dengan kata lain belum optimal. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa ada 18 siswa yang sudah Tuntas dan memiliki presentase 75% dan kemudian siswa yang belum tuntas ada 6 siswa dan memiliki presentase 25%. Oleh karena itu, pertemuan siklus I pertemuan kedua tetap dilanjutkan pada siklus II pertemuan pertama. Menurut hasil belajar yang dilihat pada siklus II pertemuan

pertama, terdapat 19 Peserta didik yang tuntas dengan presentase 80% dan 5 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 20%. Hasil ini menunjukkan bahwa pertemuan siklus II pertemuan pertama belum mengalami peningkatan atau dengan kata lain belum optimal. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, siswa harus melanjutkan ke siklus II pertemuan kedua. Selain itu, hasil belajar dari siklus II pertemuan kedua menunjukkan bahwa Peserta didik telah mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus II, yakni 22 siswa telah menyelesaikan dengan presentase 92% dan 2 siswa gagal dengan presentase 8%. Ini menunjukkan bahwa siswa telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya. Jika seorang siswa menerima semua nilai yang memenuhi semua kriteria, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut memiliki kemampuan untuk menguasai materi dengan baik dengan menggunakan Penerapan model Pembelajaran *Times Games Tournament*.

Tidak dapat diragukan lagi bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi atau pesan. pembelajaran kepada siswanya dan membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Materi pembelajaran yang sangat sulit tentu akan sulit dipahami oleh siswa, terutama bagi siswa yang tidak menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Maka dari itu Model Pembelajaran *Times Games Tournament* ini sangatlah membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al-Falah Limboto Barat, seperti yang ditunjukkan oleh nilai presentasi setiap siklus yang dijelaskan pada setiap pertemuan, baik untuk siklus I maupun siklus II, dengan dua kali pertemuan setiap siklus seperti yang ditunjukkan pada gambar grafik di bawah ini.

Gambar Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pada mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al-Falah Limboto Barat Siklus I Dan II Pada 2 kali Pertemuan.



Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model Pembelajaran *Times Games Tournament* pada dua pertemuan pertama dari siklus I hingga siklus II telah meningkat, sesuai dengan indikator kinerja, yaitu minimal KKM 75% siswa memiliki hasil belajar yang baik. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini dapat diterima: "jika guru menggunakan model Pembelajaran *Times Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPAS Topik A Dan B "Bumi Berubah dan Oh, Lingkunganku Jadi Rusak" pada kemampuan belajar peserta didik di Kelas V MI Al-Falah Limboto Barat".

KESIMPULAN

Dari Hasil penelitian tindakan kelas V MI Al-Falah Limboto Barat dari siklus I Pertemuan 1 dan 2 hingga siklus II Pertemuan 1 dan 2 menunjukkan bahwa penelitian dengan menggunakan Model Pembelajaran *Times Games Tournament* pada mata Pelajaran IPAS Materi "Bumi berubah" bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I dan II, yang melibatkan dua pertemuan setiap siklus, menunjukkan hal ini. Hasil belajar dari pertemuan pertama siklus I menunjukkan 16 siswa yang tuntas dengan presentase 66% dan 8 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 34%. Hasil ini menunjukkan bahwa pertemuan pertama siklus I belum mengalami peningkatan, atau lebih tepatnya, belum optimal. Oleh karena itu, siswa harus melanjutkan belajar pada siklus 1 Pertemuan Kedua.

Hasil belajar dari siklus I pertemuan kedua, di mana terdapat 18 siswa yang tuntas dengan presentase 75% dan 6 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 25%, menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan kedua belum mengalami peningkatan atau, dengan kata lain, belum optimal. Akibatnya, mereka terus belajar di siklus II pertemuan pertama. Dari Hasil belajar Siklus II Pertemuan Pertama menunjukkan bahwa siswa belum mengalami peningkatan atau, dengan kata lain, sudah lumayan optimal sehingga Hasil belajar menunjukkan bahwa 19 siswa tuntas dengan presentase 80% dan 5 siswa tidak tuntas dengan presentase 20%. Oleh karena itu, siswa harus terus belajar pada Siklus II Pertemuan kedua

agar menghasilkan hasil yang lebih baik. Selain itu, hasil belajar dari siklus II pertemuan kedua menunjukkan peningkatan pada pertemuan kedua, dengan 22 siswa yang tuntas dengan presentase 92% dan 2 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 8%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai kriteria yang diharapkan pada pertemuan kedua.

SARAN

Berdasarkan Hasil Peneliti Model Pembelajaran *Times Games Tournament* dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode alternatif dan Pembelajaran IPAS di Kelas V MI Al-Falah Limboto Barat kerana terbukti dapat Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa.

REFERENSI

- Harahap, A. (2018). Education Thought of Ibnu Miskawaih. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>
- Harahap, A. (2019). Gender Typing (Pada Anak Usia Sekolah Dasar). *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.781>
- Harahap, A., & Kahpi, M. L. (2021). *Pendekatan Antropologis dalam Studi Islam Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan*, PENDAHULUAN Agama merupakan bentuk wahyu yang memeberikan petunjuk kepada umat manusia dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan manusia . Agama akan memberikan. 07(1), 49–60.
- Harahap, A., & Wahyuni, H. (2021). Studi Islam Dalam Pendekatan Gender. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 05(1), 47–63. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/JurnalGender/article/view/3733>
- Hasibuan, S. E., Harahap, A., Hrp, M. F., Tarbiyah, F., Keguruan, I., & Padangsidempuan, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil.....Sulhan Efendi Hasibuan, dkk. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 97.
- Hayaturraiyah, H., & Harahap, A. (2022). Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 108–122. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5637>

Kahpi, M. L., & Harahap, A. (2020). Efektivitas Komunikasi Pemangku Adat Dalam Pencegahan Konflik Keagamaan Di Kecamatan Siporok Kabupaten Tapanuli Selatan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 14(2), 8–22.

Muhammadiyah, U., & Selatan, T. (2019). *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA Asriana Harahap Mhd . Latip Kahpi Nasution*. 4(2), 165–177.

Siregar, A. R., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., Addary, A., Harahap, A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2023). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sd N 200103. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 75–79.

Sosial, A. J. I., Kebijakan, A., & Dasar, P. (2020). *ISLAM DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU Asriana Harahap Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Pendahuluan*. 5(1), 96–105.