

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI
MODEL GAMES TOURNAMENT(TGT)SISWA KELAS V MIN 6 KECAMATAN
JATI AGUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN PESAWARAN**

¹Eva Nurmala Sari

¹. Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Learning Outcomes, Social Studies,
Teams Game Tournaments.

Abstract The background of this research problem is the low learning outcomes in social studies subjects, so that many students' learning outcomes have not reached KKM 70. The above conditions motivate researchers to look for solutions by implementing the Teams Games Tournament (TGT) model because this model is one of the models learning that encourages students to be active in learning, this model also tests students' understanding with a fun learning atmosphere, fun here means an atmosphere of learning while playing (games). The formulation of the problem proposed is "Can the application of TGT type cooperative learning improve the learning outcomes of social studies subject class V MIN6 SELATAN LAMPUNG, Jati Agung sub-district, South Lampung in 2016/2017?" This research is classroom action research (PTK) where data delivery uses observation, documentation and tests. With the stages of planning, implementing actions, observing and reflecting. The research subjects were class V MIN 6 students in SELATAN LAMPUNG. Data collection techniques use tests. The tests carried out by researchers used pre tests (to see students' knowledge of the material that will be presented and to divide students into groups) and post tests (to see students' abilities after the learning process using the Teams Games Tournament model). The results of the research show that the learning outcomes in Cycle I of the 21 students who completed their studies were 12 students or 57.2%, while those who did not complete their studies were 9 students or 42.8%. Meanwhile, in cycle II there was an increase in the learning outcomes of the 21 students who completed their studies by as much as 18 students or 85.7%, while those who did not complete were 3 students or 14.3%. Based on the research results, it can be concluded that cooperative learning of the Teams Games Tournament (TGT) type can improve student learning outcomes in social studies subjects for class V MIN 6 South Lampung.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk menuju pertumbuhan dan pembangunan bangsa, hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik

agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak yang mulia.”, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003.(Iai & Lampung, n.d.)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dipahami bahwa pemerintah sangat memperhatikan masalah dunia pendidikan hal ini dapat dilihat dengan diadakannya jalur jenjang pendidikan yang telah ditetapkan pada undang-undang sistem pendidikan nasional (Hamadah et al., 2025). Sehubungan dengan hal ini pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah hal itu ditandai dengan adanya pendidikan disekolah (formal), pendidikan lingkungan masyarakat (non formal), dan lingkungan keluarga (informal) yang mana pada ketiganya saling melengkapi satu sama lain.(Pendidikan & Konseling, n.d.)

Pentingnya mendidik anak sejak dini mengingat masa anak-anak merupakan zaman (masa emas) yang tidak boleh disia-siakan (Warisno & Hidayah, 2021). Sebab masa ini merupakan kesempatan luar biasa untuk mengembangkan semua potensi anak. Seiring dengan kebutuhan orang tua untuk mendidik anak sejak dini, sekarang ini telah banyak bermunculan lembaga pendidikan bagi anak di Indonesia, lembaga pendidikan ini mengemban tiga fungsi yakni penanaman nilai-nilai dasar, mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak dan pengembangan kemampuan dasar (Warisno, 2025). model pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, dalam kegiatan belajar mengajar model pembelajaran diperlukan oleh guru untuk dapat melaksanakannya, dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak harus diwujudkan dengan menggunakan satu model pembelajaran, tetapi sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar proses belajar mengajar tidak membosankan tetapi menarik perhatian siswa.(Holis, 2016)

Guru menggunakan model pembelajaran di MIN 6 Lampung Selatan

hususnya kelas V menggunakan beberapa variasi model pembelajaran diantaranya ceramah, tanya jawab dan pengugasan.4 Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dalam setiap kali pertemuan kelas model pembelajaran yang digunakan bukanlah asal pakai tetapi melalui seleksi yang berkesesuaian dengan tujuan intruksional khusus.(Lukawati et al., 2023)

Pengasan adalah cara menyampaikan bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dalam waktu tertentu dan hasilnya harus di pertanggung jawabkan kepada guru. Hal ini dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru, pemberian tugas dapat dilakukan secara individu bisa juga dilakukan secara kelompok, peserta didik dapat membantu dalam kelompok kecil.(Sahaya et al., 2020)

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) model pembelajaran yang guru gunakan sudah bagus namun kurang maksimal, agar optimal peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti berharap dengan model Teams Games Tournament (TGT) dapat membuat hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Teams Games Tournament adalah model belajar yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari tiga orang dengan memiliki kemampuan akademis yang berbeda-beda yang dikembangkan oleh Slavin dalam model ini siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama, juga untuk membantu siswa mereview dan menguasai pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri,dan sikap penerima pada siswa siswi lain yang berbeda.(Sunardin, 2020)

Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang

efektif, masalah yang menentukan bukan model pembelajaran atau prosedur yang digunakan dalam pengajaran, tetapi memberikan hasil sangatlah penting karena secara psikologi anak akan merasa senang apabila mereka memerhatikannya.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam proses belajar mengajar, khususnya pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bagaimana caraguru menyajikan materi pelajaran kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien sehingga siswa dapat memahami materi yang telah guru sampaikan.

Menurut Benyamin S. Bloom ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor, domain kognitif adalah pengetahuan (pengetahuan, pengetahuan) pemahaman (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), penerapan (menerapkan), analisis (menguraikan, merencanakan) dan evaluasi (menilai). Domain efektifnya adalah menerima (sikap menerima), menanggapi (memberikan respon), menilai (nilai), organisasi (organisasi), penokohan (karakteristik). Domain psikomotorik meliputi inisiasi, pra-rutin, dan rutin. Psikologi juga mencakup keterampilan produktif, teknis, fisik, sosial, manajerial dan intelektual

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah “perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (tujuan yang dicapai), tujuan pengajaran menjadi hasil potensi yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya”¹. Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa hasil belajar adalah “kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu keterampilan atau keterampilan

yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar meliputi objek penilaian yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah telaah tentang manusia dan dunianya, manusia sebagai makhluk sosial selalu bersama dengan orang lain, dalam sekolah dasar, dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang di organisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan Ekonomi.

Pengertian Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di sekolah dasar yaitu suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi dan odifikasi yang diorganisasikan dari konsep sejarah. sosiologi dan ekonomi. Ilmu Pendidikan Sosial merupakan program pembelajaran melalui pendekatan multi disiplin dan pendekatan terpadu sebagai disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu sosial yang terlibat dalam Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) adalah ekonomi, sejarah, sosiologis, politik, geografi, psikologi dan antropologi, pembelajaran merupakan pemberian guru terhadap siswa (Nasrun et al., 2025).

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tujuan adalah merupakan sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu kegiatan.

Model Teams Games Tournamet (TGT) mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung

elemen permainan. Aktivitas belajar yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

METODE PENELITIAN

Metodologi merupakan “suatu penyeledik yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian merupakan suatu tindakan yang di lakukan secara sistematis dan teliti dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau mendapat susunan atau tafsiran baru dari pengetahuan yang telah ada, dimana sikap orang bertindak ini harus kritis dan prosedur yang digunakan harus lengkap

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kalaborasi antara guru dengan peneliti, penelitian tindakan kelas diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan guru dikelasnya sendiri dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data (observasi), menganalisis data atau informasi untuk memusatkan perhatian sampai sejauh mana mana kelebihan dan kekurangan tindakan tersebut (refleksi) melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif.

Dengan mencermati suatu objek berdasarkan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas, adapun sifat penelitian ini adalah partisipatif dalam arti peneliti terlibat dalam penelitian, penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V C MIN 6 Lampung Selatan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan pengertian di atas, maka ditegaskan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang dimaksudkan untuk dimunculkan

dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Lampung Selatan sebelum menjadi Negeri adalah Madrasah Swasta yang berdiri pada tahun 1979 yang bernama Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Dusun Sukamaju Desa Sinar Rejeki Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan dalam keadaan sangat sederhana, gedung beratapkan alang-alang yang dirintis oleh para tokoh serta tokoh agama yang sabar dan tabah untuk membangun dan mengelola Madrasah tersebut.

Dengan keadaan siswa yang selalu bertambah maka Madrasah semakin maju (Hidup), kemudian pada tahun 1984 Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Dusun Sukamaju Desa Sinar Rejeki Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan mendapat bantuan dari Pemerintah dua kelas menjadi tiga kelas. madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Dusun Sukamaju Desa Sinar Rejeki Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan ini di kepalai oleh Bapak ABDUL KARIM (Alm) dengan tenaga guru yang seadanya.

Proses pembelajaran dalam penelitian ini melalui model Teams Games Tournament (TGT), penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan berkolaborasi dengan guru yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penelitian ini dilaksanakan pada 10 Oktober sampai dengan 10 November 2016, Materi yang dipelajari adalah Sejarah Hindu, Budha dan Islam. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan alokasi waktu 2x40 menit. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dengan materi Sejarah Hindu, Budha dan Islam. Pada siklus II terdiri dari 2 pertemuan dengan materi Tokoh-tokoh

Sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Pada saat pra survei dan penelitian jumlah peserta didik kelas V C tetap yakni 21 peserta didik.

Pelaku tindakan mengajar pada penelitian ini adalah peneliti. Pelaksanaan tindakan siklus 1 dalam bentuk penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media gambar dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan sesuai jadwal pelajaran IPS kelas V, materi pelajaran siklus I adalah sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti telah melakukan sosialisasi di kelas V, memperkenalkan diri dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa tegang dalam proses pembelajaran sehingga nantinya akan mudah untuk berinteraksi dengan baik.

Siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 17 Oktober 2016 jam 13.00-14.20, dengan jumlah 21 Siswa, siklus I pertemuan pertama yang diterapkan merupakan keputusan tindakan pada siklus berikutnya, pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Turnamen (TGT)

Pertemuan ini peneliti menyampaikan materi pelajaran IPS Sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Sebelum belajar mengajar berlangsung peneliti terlebih dahulu membimbing dan memotivasi siswa untuk masuk ke dalam materi yang akan diajarkan.

Guru menyampaikan kompetensi dasar dan menginformasikan model Teams Games Tournament (TGT), guru bertanya kepada siswa “siapa yang diantara kalian yang tau model pembelajaran ini “belum pernah bu”” sahut peserta didik. Pendidik lalu menjelaskan “Teams Games

Tournament adalah sebuah kartu yang berisi soal dan jawaban, setiap kelompok akan mendapatkan kartu, tugas peserta didik adalah menjawab pertanyaan yang berada di kartu tersebut, pada waktu guru menjelaskan tentang model pembelajaran yang digunakan peserta didik terlihat antusias memperhatikan penjelasan pendidik.

Pengamatan merupakan tahap yang ketiga dalam tindakan penelitian kelas, dalam kegiatan ini pengamat atau peneliti mengamati peserta didik tentang apa yang dilakukan selama proses belajar mengajar, pengamatan dilakukan oleh guru yang sebagai pengamat saat pembelajaran sedang berlangsung, pengamatan ini dilakukan untuk mendokumentasikan dengan mencatat segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan format observasi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I pertemuan kedua dapat diartikan bahwasanya penerapan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas, meskipun peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ini belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga masih harus di lanjutkan pada siklus selanjutnya.

Siswa sudah merasa nyaman dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament, siswa sudah bisa menghargai baik guru maupun terhadap teman-teman sendiri karena sudah menyadari di hatinya bahwa sikap menghormati sangatlah penting, karena siapa yang mau di hormati harus bisa menghormati siswa juga bisa memanfaatkan waktu dengan baik dalam sesi tanya jawab maupun menjawab soal dari guru sehingga sudah mulai bekerja sama yang baik.

Penelitian ini telah dilakukan penulis sebagai peneliti yang peneliti

laksanakan hingga siklus kedua dimulai pada tanggal 17 februari - 7 maret 2024, yang dibantu oleh seorang guru bidang studi IPS yang menjadi teman diskusi dalam tahap refleksi. Hasilnya dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V C di MIN 6Lampung Selatan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar IPS yang meningkat setiap siklusnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis data membuktikan bahwa penerapan Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas V C MIN 6 Lampung Selatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yaitu Pada siklus I pertemuan pertama, siswa yang mencapai ketuntasan 12 dengan persentase 57,2%, sedangkan siswa yang kekayaannya belum mencapai ketuntasan sebanyak 9 siswa dengan persentase 42,8 %. Pada siklus I pertemuan kedua mencapai sebanyak 14 siswa dengan persentase 66,6 %, sedangkan yang belum tuntas yaitu 7 siswa dengan persentase 33,4%. Pada siklus II pertemuan pertama dilihat dari rata-rata tes siswa yang mencapai KKM adalah 15 siswa dengan persentase 71,4% sedangkan yang belum tuntas 6 siswa dengan persentase 28,6%, Pada siklus II pertemuan kedua siswa yang mencapai ketuntasan 18 siswa dengan persentase 85,7%, sedangkan siswa yang hasil belajarnya belum tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V C MIN 6 Lampung Selatan.

REFERENCES

Hamadah, R., Satria, A. A., & Novianti, R. (2025). Pengaruh Model Problem Based

Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Mata Pelajaran IPA Terintegrasi Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Mubtadiin Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan. *PEMA*, 5(3), 896–905.

Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Geometri untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37.

Iai, A. W., & Lampung, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENINGKATAN MUTU LULUSAN PADA LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DI KABUPATEN LAMPUNG SELATAN*.

Lukawati, Laely, K., & Indiaty, I. (2023). Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 352–358. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.519>

Nasrun, N., Sunarko, S., Patimah, S., Warisno, A., Murtafiah, N. H., & Gani, A. (2025). Efektivitas Administrasi dan Supervisi Pendidikan Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDIT Ikhtiar Universitas Hasanuddin Makassar. *EDU SOCIATA (JURNAL PENDIDIKAN SOSIOLOGI)*, 8(2), 247–254.

Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Manajemen Pengendalian Kinerja Pendidik dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Islam* (Vol. 4).

Sahaya, R., Saputri, E. D., & Khoirotunnisa, A. U. (2020). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 1–7.

Sunardin, S. (2020). Deskripsi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran IPS. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.30605/cjpe.312020.365>

- Warisno, A. (2025). MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DALAM PEMBELAJARAN DARING: KESENJANGAN ANTARA PERENCANAAN DAN PRAKTIK DI PERGURUAN TINGGI. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 4(6), 411–420.
- Warisno, A., & Hidayah, N. (2021). FUNGSI MANAJERIAL KEPALA MADRASAH DALAM MENCIPTAKAN MADRASAH EFEKTIF DI MADRASAH TSANAWIYAH HIDAYATUL MUBTADIIN KECAMATAN JATI AGUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN. *Jurnal Mubtadiin*, 7(02), 29–45.