

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA V
MI BUMI WARAS TAHUN AJARAN 2024/2025**

M. Nur Kholis¹, Suryadi², Ari Supadi³

¹kholissygame12001@gmail.com ²Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Article history:

Received:

January 1, 2025

Revised:

January 15, 2025

Accepted:

January 20, 2025

Published:

January 20, 2025

Keywords:

Learning Outcomes,
Teams Games
Tournament Learning
Mod

Kata kunci:

Hasil Belajar, Model
Pembelajaran Teams
Games Tournament

Abstract

This research is a classroom action research (CAR) where in delivering data using observation, documentation and tests. With the stages of planning, implementation of actions, observation and reflection. The subjects of the study were students of class V MI Bumi Waras. Data collection techniques used tests. The tests conducted by researchers used pre-tests (to see students' knowledge of the material to be delivered 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 study showed that learning outcomes in Cycle I of 21 students who completed learning were 12 students or 57.2% while those who did not complete learning were 9 students or 42.8%. While in cycle II there was an increase from 21 students, the learning outcomes of students who completed were 18 students or 85.7%, while those who did not complete were 3 students or 14.3%. Based on the results of the study, it can be concluded that cooperative learning of the Teams Games Tournament (TGT) type can improve student learning outcomes in the subject of social studies in class V MI Bumi Waras.

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dimana dalam penyampaian data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek peneliti yaitu siswa kelas V MI Bumi Waras. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Tes yang dilakukan peneliti menggunakan *pre test* (untuk melihat pengetahuan siswa mengenai materi yang akan di sampaikan dan untuk membagi siswa dalam bentuk kelompok) dan *post test* (Untuk melihat kemampuan siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*).

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar pada Siklus I dari 21 siswa yang tuntas belajar sebanyak 12 siswa atau 57,2% sedangkan yang tidak tuntas belajar sebanyak 9 siswa atau 42,8 % Sedangkan pada siklus II mengalami

peningkatan dari 21 siswa hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 85,7%, sedangkan yang tidak tuntas sebesar 3 siswa atau 14,3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI Bumi Waras.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana dilakukan pengenalan terlebih dahulu sehingga timbul suatu kebiasaan dalam melakukannya. Melibatkan keluarga, lingkungan, teman dan guru yang mengalami pertukaran informasi. (Andini, 2018)

Dalam dunia Pendidikan, proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaan kegiatan Pendidikan. Interaksi antara guru dan peserta didik merupakan bentuk Pendidikan yang menjadikan proses belajar dan mengajar. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Guru secara sadar menyusun rencana kegiatan pengajaran secara sistematis dengan menggunakan segala sesuatu yang bermanfaat bagi peserta didik. (Dasopang, 2017)

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat dilakukan melalui pendidikan formal maupun non formal dalam proses transformasi sehingga dapat menghasilkan SDM yang berkualitas. (Warisno, 2021) Pendidikan sebagai instrumen yang digunakan untuk membangun dan merevitalisasi kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) agar memperoleh kompetensi sosial dan perkembangan individu yang optimal serta mampu memberikan relasi yang kuat antara individu, masyarakat, dan lingkungan sekitar tempat seseorang hidup. (Murtafiah, 2022)

Makna pendidikan tidaklah semata-mata dapat menyekolahkan anak disekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari itu. Anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika memperoleh pendidikan yang paripurna (komprehensif) agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan hendaknya dilakukan secara dini yang dapat dilakukan didalam keluarga, sekolah maupun masyarakat, dalam pendidikan harusnya meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, efektif dan psikomotor.

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. 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.

Pentingnya mendidik anak sejak dini dikarenakan masa anak-anak merupakan the age

(masa emas) yang tidak boleh disia-siakan. 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 gara dan agama, pendidikan.

Dalam hal ini penulis menerapkan model kooperatif TGT (Teams GamesTournaments), dalam kegiatan belajar mengajar model pembelajaran yang diperlukan oleh seorang guru atau tenaga pengajar dan penggunaannya harus bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) ini merupakan salah satu pembelajaran yang diterapkan untuk menghadapi kemampuan siswa yang heterogen, dimana model ini dipandang sebagai model yang paling sederhana dan langsung dari pendekatan pembelajaran. Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu- kartu yang diberi angka.

Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Model Teams Games Tournament (TGT) mempunyai beberapa keunggulan diantaranya sebagai berikut :

1. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
2. Siswa aktif membantu dan memotifasi semangat untuk berhasil bersama.
3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
4. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Oleh karena itu perlu diadakan tindakan kelas untuk membuktikan bahwa melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran di MI Bumi Waras. menggunakan model ceramah, tanya jawab dan penugasan. Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum I kelas V, masih menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Melihat permasalahan-permasalahan di atas maka peneliti merencanakan solusi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT).Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dalam menciptakan suasana pembelajaran didalam kelas, agar peserta didik semangat dan lebih aktif dalam belajar sehingga di dapat hasil belajar yang baik.

KERANGKA TEORITIK

Hasil belajar adalah “perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (ends are being attained) , tujuan pengajaran menjadi hasil potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya”.(Purwanto, 2013) Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa hasil belajar adalah “kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar meliputi objek penilaian yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

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 diorganisasikan 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 modifikasi 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, sosiologi, politik geografi, psikologi dan antropologi, pembelajaran merupakan pemberian bantuan guru terhadap siswa

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 atau usaha itu selesai(Gunawan, 2013)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi 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 sejauh mana kelebihan dan kekurangan tindakan tersebut (refleksi) melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah 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 MI Bumi Waras. dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan pengertian diatas, maka ditegaskan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama

HASIL DAN PEMBAHASAN

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. Adapun hasilnya dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V MI Bumi Waras., hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar studi IPS yang meningkat setiap siklusnya

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh meningkatnya pemahaman peserta didik serta meningkatnya rasa ingin tahu dan meningkatnya minat belajar peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik merasa senang dengan model yang digunakan, sehingga dalam pembelajaran peserta didik lebih aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik. Pada setiap pelaksanaan pembelajaran peneliti menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament yang dapat membuat siswa saling berperan dalam menyelesaikan tugas, bekerja sama, bertukar pikiran guna menyelesaikan masalah sehingga siswa mendapatkan hasil memuaskan dibandingkan dengan pembelajaran yang diterapkan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan penelitian muslahtahun 2014 yang berjudul

“Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada peserta didik kelas kelas V MI Bumi Waras Tahun Pelajaran 2024/2025. Menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dan pembelajaran tidak monoton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan teori tersebut dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat menerima perbedaan kemampuan peserta didik, mengurangi kejenuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Dari hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil nilai belajar yang digambarkan dalam tabel dibawah ini:

Rekapitulasi Hasil Belajar peserta didik pada materi IPS

		Jumlah Peserta Didik	Persentase	
	Pelaksanaan			Ketuntasan

	Siklus	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Klasikal
1	<i>Siklus I pertemuan I</i>	12	9	57,2 %	42,8 %	57,2%
	<i>Pertemuan II</i>	14	7	66,6 %	33,4 %	66,6 %
2	<i>Siklus II Pertemuan I</i>	15	6	71,4 %	28,6 %	71,4 %
	<i>Pertemuan II</i>	18	3	85,7 %	14,2 %	85,7%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil belajar peserta didik, meningkat pada setiap siklusnya, sebelum tindakan diperoleh nilai rata-rata peserta didik yang tuntas belajar yaitu yang mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 70 ada 9 peserta didik dengan presentase 42,8% sedangkan peserta didik yang nilainya belum mencapai nilai minimal ketuntasan ada 12 peserta didik dengan presentase 57,2 %

Pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat, peserta didik yang tuntas pada siklus I mencapai 66,6% yaitu 14 peserta didik, pada siklus II juga mengalami peningkatan, peserta didik yang tuntas mencapai 85,7% yaitu 18 peserta didik. Pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat, peserta didik yang tuntas pada siklus I mencapai 66,6% yaitu 14 peserta didik, pada siklus II juga mengalami peningkatan, peserta didik yang tuntas mencapai 85,7% yaitu 18 peserta didik.

Dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh aktifitas peserta didik dalam langkah-langkah penerapan model Teams Games Tournament yaitu peserta didik memilih kartu yang berisikan soal yang telah diberikan oleh guru, peserta didik berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menanggapi hasil presentasi, aktifitas-aktifitas tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran peserta didik yang lebih berperan aktif, dan guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik dalam belajar.

Hasil belajar tersebut sesuai dengan pendapat Hamruni dalam bukunya Strategi dan model-model pembelajaran aktif dan menyenangkan, bahwa:

Pembelajaran aktif model Teams Games Tournament menekankan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ide, menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, belajar bersama siswa lainnya, menumbuhkan sikap respek

pada orang lain dengan menyadari keterbatasannya dan bersedia menerima segala perbedaan, siswa tidak selalu bergantung kepada guru, dapat meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial termasuk mengembangkan rasa harga diri, keterampilan mengelola waktu juga sikap positif terhadap sekolah dan membantumemberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.

Berdasarkan teori tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik merasa senang belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan secara aktif dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, pertanyaan tersebut dapat dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi pada peserta didik, observasi dilakukan sesudah tindakan pembelajaran, observasi ditujukan pada peserta didik, peserta didik terlebih dahulu dikelompokkan menjadi peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah, sedang dan tinggi.

Berdasarkan tabel hasil belajar diatas dan hasil observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada setiap siklus diperoleh gambaran bahwa secara umum pelaksana pembelajaran pada setiap siklus telah terlaksana dengan baik dan ini bisa dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar dan pelaksanaan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Model *Teams Games Tournament* siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, mempunyai rasa keingintahuan yang besar terhadap masalah yang belum dimengerti, bertanggung jawab dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dari penerapan model pembelajaran tersebut tampak dari aura siswa yang ceria dan lebih bersemangat dalam belajar.

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung dari keberhasilan kegiatan pembelajaran sebagai sinergi dari komponen- komponen pendidikan baik instrumen *output* maupun *input* yang berupa kurikulum, tenaga kependidikan, sarana prasarana, sistem pengelohan maupun lingkungan sosial dengan peserta didik sebagai subyeknya.

Dari komponen tersebut, kualitas sumberdaya manusia merupakan salah satu faktor yang sangat penting guna menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Kualitas sumber daya manusia mencakup model atau cara pembelajaran yang digunakan sebagai metode pembelajaran.

Pembelajaran *Teams games Tournaments (TGT)* memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berkembang pada taraf pengajaran individu atau kelompok kecil. Taraf pengajaran tersebut dapat bervariasi, memberikan kesempatan kepada seorang guru untuk menggunakan cara cerdas atau mengulang pelajaran sampai beberapa kali atau sekedar memberikan pengulangan singkat dari materi yang dipersentasikan oleh guru. Pembahasan keberhasilan belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan mengacu pada hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan dan hasil bahwa terhadap pembelajaran IPS telah diterapkan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, hal ini terbukti

dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah proses.

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 MI Bumi Waras..

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 nilainya 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 MI Bumi Waras.

REFERENSI

- Andini, G. T. (2018). Manajemen Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 3(2), 159–169.
- Dasopang, A. P. and M. D. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. 03.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS, Filosofi.Konsep.dan Aplikasi* (Alfabeta,).
- Murtafiah, N. H. (2022). Manajemen Pengendalian Kinerja Pendidik dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4614–4618.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar* (Pustaka Pe).
- Warisno, A. (2021). Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *An Nida*, 1(01), 1–8. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jp1>