

Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas V MIN 6 Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan

Maya Purnama Sari¹,

alfaqirmaya@gmail.com¹

Universitas Islam An Nur Lampung

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) di MIN 6 Lampung Selatan, Kabupaten Lampung Selatan. Metode TGT memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berkompetisi dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil studi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai akademik siswa setelah penerapan model ini. Dari 30 siswa, rata-rata nilai sebelum penerapan TGT adalah 65, sedangkan rata-rata nilai setelah penerapan model ini mencapai 80, yang merupakan peningkatan sebesar 23%. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran IPS yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata kunci: model Teams Games Tournament, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, pembelajaran kolaboratif.

Abstract

This study aims to analyze the improvement of students' learning outcomes in the subject of Social Sciences (IPS) through the application of the Teams Games Tournament (TGT) model at MIN 6 Lampung Selatan, South Lampung Regency. The TGT method allows students to collaborate

and compete in a fun learning environment, thus increasing students' motivation and engagement. The results of the study show a significant improvement in students' academic scores after the implementation of this model. Out of 30 students, the average score before implementing TGT was 65, while the average score after implementing this model reached 80, representing an improvement of 23%. This research makes an important contribution to the development of more effective and enjoyable IPS learning methods.

Keywords: Teams Games Tournament model, learning outcomes, Social Studies, collaborative learning.

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu komponen kunci dalam pembangunan sumber daya manusia. Di era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku sekolah menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pengembangan wawasan siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS tidak hanya memberikan pengetahuan tentang masyarakat, budaya, dan sejarah, tetapi juga membentuk karakter siswa untuk menjadi individu yang lebih peduli terhadap lingkungan sosial (Sukirno, 2020).

Berbagai metode pengajaran telah diperkenalkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah model Teams Games Tournament (TGT). Model ini merupakan strategi pembelajaran yang mengedepankan kolaborasi antar siswa dalam suasana kompetitif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Johnson & Johnson, 2017). TGT memungkinkan siswa belajar secara aktif, berinteraksi dengan teman-teman sekelas, dan saling mendukung selama proses pembelajaran berlangsung.

Di MIN 6 Lampung Selatan , metode pembelajaran yang sering diterapkan lebih

konvensional, seperti ceramah atau diskusi. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan survei awal yang dilakukan pada bulan Januari 2023, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran IPS hanya mencapai 65, dan daya tarik siswa terhadap pelajaran ini sangat rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model TGT agar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di MIN 6 Lampung Selatan .

Studi ini penting untuk dilakukan karena TGT telah terbukti efektif dalam konteks pembelajaran di berbagai negara. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (2018) menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari berbagai latar belakang. Dengan demikian, penggunaan model ini di Indonesia, khususnya di MIN 6 Lampung Selatan , diharapkan dapat menghasilkan dampak positif yang signifikan bagi siswa.

Lebih jauh lagi, model TGT tidak hanya berfokus pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 yang menekankan pada pembentukan karakter dan kompetensi siswa secara holistik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji seberapa efektif model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa IPS dan aspek-aspek lain yang terkait.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas V MIN 6 Lampung Selatan ?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah penerapan model TGT?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model TGT di MIN 6 Lampung Selatan ?

Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas V MIN 6 Lampung Selatan .
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah penerapan model TGT.
3. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan model TGT di MIN 6 Lampung Selatan .

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Bagi siswa, penerapan model TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS mereka. Bagi guru, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi kepada lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V MIN 6 Lampung Selatan , yang diambil secara acak. Data dikumpulkan melalui tes awal dan tes akhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menggunakan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model TGT yang diterapkan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji t digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Creswell, 2014; Fraenkel & Wallen, 2012).

Kerangka Teoritik

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam pendidikan di Indonesia, terutama pada tingkat dasar. Sebagai salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa tentang lingkungan sosial, budaya, dan sejarah, IPS diharapkan dapat membentuk pemahaman siswa mengenai masyarakat dan negara. Namun, berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, banyak siswa di Indonesia yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS, terbukti dari hasil Ujian Nasional yang menunjukkan rata-rata pencapaian yang masih rendah dalam bidang ini (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini melibatkan kerja sama dalam tim dan kompetisi yang menyenangkan, di mana siswa dapat belajar dari satu sama lain. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen kompetitif dan kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman materi dan retensi informasi (Slavin, 1995). Menurut Rahmawati (2020), penerapan model TGT mampu meningkatkan interaksi antar siswa yang berujung pada penguasaan materi yang lebih baik.

Dalam konteks MIN 6 Lampung Selatan, penerapan model TGT dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan konteks lokal. Misalnya, siswa yang memiliki karakter sosial yang kuat akan lebih mudah beradaptasi dengan metode ini, karena mereka terbiasa belajar dalam kelompok. Penerapan model TGT diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Data dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Johnson & Johnson, 2009).

Salah satu tantangan dalam penerapan model TGT adalah perbedaan kemampuan siswa di dalam kelompok. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu melakukan

pengelompokan siswa yang heterogen, sehingga setiap kelompok memiliki kombinasi kemampuan yang beragam. Menurut Hattie (2009), keberhasilan suatu metode pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru dalam mengelola dinamika kelompok. Hal ini memerlukan keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi dan mendorong partisipasi aktif setiap siswa.

Dengan dasar teori yang kuat dan data pendukung yang relevan, penerapan model TGT di MIN 6 Lampung Selatan dapat diharapkan membawa dampak positif terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di MIN 6 Lampung Selatan. Dari analisis data, rata-rata nilai post-test kelompok yang menggunakan model TGT mencapai 85, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencapai 75. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan yang dapat diukur dari hasil pre-test dan post-test ($p < 0.05$).

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan penerapan model TGT adalah interaksi yang terbentuk dalam kelompok. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa 90% siswa di dalam kelompok TGT terlibat aktif dalam menjelaskan materi kepada teman-temannya. Ini sesuai dengan pendapat Slavin (1995) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor yang menghambat penerapan model TGT. Salah satu di antaranya adalah kesulitan dalam mengatur

waktu pembelajaran karena turnamen membutuhkan waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Guru perlu lebih kreatif dalam merancang jadwal dan memanfaatkan waktu yang tersedia agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam turnamen (Hattie, 2009).

Selanjutnya, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan adanya elemen permainan dalam model TGT. Siswa mengungkapkan bahwa mereka menikmati proses belajar yang tidak monoton dan lebih menyenangkan. Hal ini mencerminkan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa untuk memaksimalkan potensi mereka dalam belajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Secara keseluruhan, data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, diharapkan sekolah-sekolah lain dapat menerapkan model serupa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di kelas-kelas mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPS di MIN 6 Lampung Selatan. Melalui pendekatan kolaboratif dan kompetitif ini, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan lebih memahami materi pembelajaran. Meskipun ada tantangan dalam penerapannya, dengan pengelolaan yang baik, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penerapan model pembelajaran yang inovatif seperti TGT untuk menjawab tantangan dalam pendidikan saat ini.

Pengalaman dan situasi dalam pembelajaran juga harus terus dievaluasi agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua siswa juga merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi model ini.

Dari hasil penelitian ini, direkomendasikan agar guru-guru di MIN 6 Lampung Selatan terus berinovasi dengan berbagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Keberhasilan model TGT ini harus diikuti dengan penelitian lebih lanjut untuk menggali potensi lain dari model pembelajaran kolaboratif dalam berbagai konteks dan disiplin ilmu.

Dengan demikian, penelitian ini memperkaya khazanah pendidikan, terutama dalam penerapan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa di Indonesia. Hasil dan temuan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan pengembangan kurikulum yang lebih efektif.

Ucapan Terima Kasih

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terutama kepada kepala MIN 6 Lampung Selatan , para guru, serta siswa yang telah memberikan dukungan dan partisipasi penuh selama proses penelitian. Tanpa kerjasama dan komitmen yang keras dari kalian semua, penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pendidikan, khususnya dalam pengajaran IPS di Indonesia.

Referensi

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2008). *How to design and evaluate research in education* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. New York: Routledge.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychologist's perspective on social interdependence theory and practice. *American Psychologist*, 64(6), 507-528.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Laporan hasil Ujian Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahmawati, R. (2020). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 98-110.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How to design and evaluate research in education*. McGraw-Hill.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on valid research. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3), 107-118.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Sukirno, S. (2020). Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 6(2), 123-130.