

Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas V Min 6 Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2023/2024

¹ **Inaya Awalia**

¹. Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Improving Social Science Learning
Outcomes Through the Games
Tournament (Tgt) Model

Abstract The background of this research problem is the low learning 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 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 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 usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar setiap peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dipelakutkan dirinya dan masyarakat. Jalur formal, nonformal dan jalur informal merupakan tiga jalur PAUD di Indonesia. Taman Kanak-kanak (TK), RA, atau bentuk lain yang sederajat merupakan jalur formal. Kelompok Bermain (KB), TPA, dan bentuk lain yang sederajat merupakan jalur non formal. Dan jalur informal pendidikan yang dilakukan dalam keluarga atau diselenggarakan oleh keluarga. (Sulfemi, W.B., 2018)

pendidikan tidaklah semata-mata dapat menyekolahkan anak disekolah untuk Makna 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, negara dan agama, pendidikan hendaknya dilakukan secara dini yang dapat dilakukan dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat, dalam pendidikan harusnya meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, efektif dan psikomotor. (Permadi et al., 2023)

Pentingnya mendidik anak sejak dini mengingat masa anak-anak merupakan zaman (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. (Armidi, 2022)

Pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah kegiatan yang memproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. (Astuti et al., 2022)

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. (Anwar et al., 2022)

Guru menggunakan model pembelajaran di MIN 6 Lampung Selatan khususnya diantaranya ceramah, tanya jawab dan pengugasan. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dalam setiap kali pertemuan kelas model pembelajaran yang digunakan bukan asal pakai tetapi melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan intruksional khusus. kelas V menggunakan beberapa variasi model pembelajarana dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. (Warisno 2020)

Tanya jawab adalah model pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, siswa diberikan kesempatan bertanya dan guru menjawab pertanyaan-pertanyaan, model ini memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara guru dan pelajar, tanya

jawab digunakan sebagai ulangan pelajaran yang telah diberikan.

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.

KERANGKA TEORITIK

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. Menyebutkan model pengajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, seorang pendidik dituntut mempunyai model karena dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan mata pelajaran tersebut yang penting model digunakan agar peserta didik mampu berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang sering dijumpai dalam proses belajar mengajar, khususnya pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bagaimana cara guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien sehingga siswa dapat memahami materi yang telah guru sampaikan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui

kegiatan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Hasil belajar di pengaruhi oleh dua faktor antara faktor lain internal yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa yang tergolong faktor internal faktor adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan Hasil belajar di pengaruhi oleh dua faktor antara faktor internal lainnya yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa yang tergolong faktor internal adalah faktor fisiologis dan faktor psikologis (misalnya kecerdasan).

Model pembelajaran 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 menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal untuk kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

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 MIN 6 Jati Agung menggunakan model ceramah, tanya jawab dan pengugasan. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Lampung Selatan kelas V, masih menggunakan K13

Melihat permasalahan-permasalahan di atas maka peneliti

merencanakan solusi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, model pembelajaran.

METODE

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 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 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.

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 Pembentukan (BPUPKI). 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.

Pertemuan ini peneliti menyampaikan materi pelajaran Pembentukan IPS (BPUPKI) Sebelum belajar mengajar berlangsung peneliti terlebih dahulu membimbing dan memotivasi siswa untuk masuk ke dalam materi yang akan diajarkan. 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 dikelas, meskipun peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ini belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga masih harus di lanjutkan pada siklus selanjutnya.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 18 Maret 2024 pada pertemuan ini peneliti menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran serta memotivasi peserta didik untuk giat dalam belajar, peneliti mengingatkan kembali bahwa pembelajaran masih menggunakan model Teams Games Tournament (TGT)

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa diatas, persentase ketercapaian keberhasilan melebihi kriteria rata-rata ketuntasan yang telah ditargetkan yaitu 71,4 % hanya 6 siswa yang belum

mencapai KKM, dari lembar observasi diatas hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik meskipun belum 100 % pertemuan pertama ini , sangat terlihat adanya peningkatan sehingga model Teams Games Tournament (TGT) ini baik di terapkan pada pembelajaran.

Persentase yang diperoleh belum memuaskan walaupun sudah mendekati target yang di inginkan peneliti, namun peneliti belum cukup puas dengan hasil persentase yang belum pas dengan target yang di inginkan, maka peneliti melanjutkan proses pembelajaran ke siklus berikutnya yaitu siklus II pertemuan yang kedua dengan menggunakan model Teams Turnamen Permainan (TGT). Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V MIN 6 Lampung Selatan Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

Siswa sudah merasa nyaman dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament, siswa sudah bisa menghargai baik guru maupun terhadap teman-temannya sendiri karena sudah menyadari dihatinya 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 26 februari - 18 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 di MIN 6Lampung Selatan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar IPS yang meningkat setiap siklusnya.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh meningkatnya pemahaman peserta didik serta peningkatan rasa ingin tahu dan peningkatan 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 berpartisipasi sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik.Pada setiap pelaksanaan pembelajaran peneliti menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournamentyang dapat membuat siswa saling berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas, bekerja sama, bertukar pikiran guna menyelesaikan masalah sehingga siswa mendapatkan hasil yang memuaskan dibandingkan dengan pembelajaran yang diterapkan sebelumnya.

Hal ini diperkuat dengan penelitian muslahah tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada peserta didik kelas III MIN Model Pasar Baru Kedondong Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2013/2014. Menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dan pmebelajaran 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.

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 .

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 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 %.

Hasil dari pengelolaan dan analisis data yang peneliti lakukan dapat menjawab 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 MIN 6 Lampung Selatan.

REFERENCES

- Anwar, M., Ismayani, Harahap, N., & Murtafiah, N. H. (2022). Manajemen pendidikan Islam dalam peningkatan kedisiplinan santri di Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 8(2), 43–75. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/286>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Sulfemi, W.B., & S. (2018). *Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan*. 01(01), 1–14.