

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN SOCAH 02 DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)

Hamidatus Sholihah*¹, Agung Setyawan²

^{1,2}PGSD, Universitas TRunojoyo Madura

* Corresponding Email: 210611100115@student.trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN Socah 02, dan juga untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Socah 02. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang mana merupakan model pengembangan dari model Kurt Lewin. Yang terdiri dari 4 komponen berupa: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, Refleksi. Penelitian ini bertempat di SDN Socah 02, yang lokasinya terletak di Jl. Raya Socah, Kabupaten Bangkalan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Socah 02 dengan jumlah siswanya 15 orang, yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu menggunakan instrumen observasi serta wawancara. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model TGT ini dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan persentase aktivitas belajar siswa mulai dari siklus I ke siklus II, yakni: Pada siklus I hasil belajar siswa disini belum mencapai indikator yang ditentukan yang mana rasio ketuntasannya hanya mencapai 3/15 yang berarti siswa tuntas hanya 3 dan tidak tuntas sebanyak 12 dengan rata-rata nilai hasil belajar yakni 63,7%. Sedangkan pada siklus II dapat dikatakan sudah mencapai indikator yang diinginkan dengan skala ketuntasannya yaitu 14/1 yang berarti siswa tuntas sebanyak 14 dan tidak tuntas 1 dengan nilai rata-rata 87,2%. Selain itu untuk persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 50,2% dan pada siklus II 86,8% yang berarti telah meningkat.

Kata Kunci : Ilmu Pengetahuan Sosial, Model Pembelajaran TGT, Minat Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the use of the TGT (Teams Games Tournament) learning model for fifth grade students in social studies subjects at SDN Socah 02, and also to

increase the learning interest of fifth grade students at SDN Socah 02. The research design used in this study is the the research design put forward by Kemmis and Mc Taggart which is a development model of Kurt Lewin's model. Which consists of 4 components namely: Planning, Action, Observation, Reflection. This research took place at SDN Socah 02, which is located on Jl. Raya Socah, Bangkalan Regency. The subjects in this study were fifth grade students at SDN Socah 02 with a total of 15 students, consisting of 8 female students and 7 male students. The data obtained in this study used observation and interview instruments. The technique used in this research is descriptive analysis technique. Based on the results of research with the application of the TGT model, it can increase student learning interest which can be seen from student learning outcomes and the proportion of student learning activities starting from cycle I to cycle II, namely: only reached 3/15, which means that students completed only 3 and did not complete as many as 12 with an average learning score of 63.7%. Whereas in cycle II it can be said that it has reached the desired indicator with its completeness scale, namely 14/1, which means that students complete 14 and do not complete 1 with an average value of 87.2%. In addition, the proportion of student learning activities in the first cycle was 50.2% and 86.8% in the second cycle, which means it has increased.

Keywords : *Social Studies, TGT Learning Model, Interest In Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dan terencana yang mana bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran menjadi menarik agar peserta didik dapat mudah mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Selain itu, Pendidikan juga merupakan sebuah aktivitas yang dapat mempengaruhi berbagai aspek dalam diri peserta didik mulai dari perkembangan fisiknya, mental, emosional dan sosial. Pendidikan ini harus dilakukan dengan sebaik-baiknya, dikarenakan jika dilakukan dengan baik maka dapat memperoleh sebuah hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan Pendidikan. Adapun tujuan dari Pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan) Disebutkan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang mana bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pembelajaran IPS pada dasarnya merupakan pembelajaran konseptual, namun diharapkan dapat membuahkan hasil yang dapat membentuk kepribadian siswa. Oleh karena itu, minat belajar masih perlu ditingkatkan supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila ketika dalam pembelajarannya yakni dapat memberikan sebuah

pengalaman baru kepada siswa dalam membentuk sebuah kompetensi siswa serta dapat membawa mereka ke sebuah tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara melibatkan mereka mulai dari perencanaan, pelaksanaan serta penilaian pembelajaran. Jadi, tugas seorang guru disini adalah mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki siswa agar dapat belajar secara maksimal, sehingga siswa dapat motivasi belajar yang maksimal pula. Akan tetapi pada kenyataannya minat belajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa masih ditemukan rendah. Hal tersebut ditemukan peneliti ketika melaksanakan kegiatan observasi yang mana minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Socah 02 masih rendah, dimana minat siswa dalam pembelajaran ini hanya mencapai angka 40%, artinya siswa yang berminat dalam pembelajaran hanya mencapai angka tersebut. Rendahnya minat belajar siswa disini menjadi masalah yang harus diatasi oleh guru yang bersangkutan. Masalah ini dapat berupa proses belajar yang kurang menarik, pemanfaatan media pembelajaran yang tidak maksimal dan penggunaan model atau metode pembelajaran yang kurang baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS, maka diperlukan adanya sebuah pengembangan model atau metode yang digunakan oleh guru. Selain itu, diperlukan juga kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Adapun cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru disini dapat menggunakan model TGT (Teams Games Tournaments). Model ini merupakan suatu rangkaian yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya siswa disini lebih banyak memberikan peran ketika dalam proses pembelajaran, yang mana guru lebih mengutamakan proses daripada hasil belajarnya. Guru merancang proses pembelajaran yang melibatkan siswa mulai dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kelompok yang terdiri dari anggota heterogen yang dalam proses pembelajaran disini berkaitan dengan adanya sebuah permainan. Permainannya disini dapat dilakukan dengan guru memberikan sebuah pertanyaan yang nantinya masing-masing kelompok akan bersaing untuk menjawabnya dan mendapatkan poin ketika jawabannya benar. Dengan menggunakan model ini, siswa diharapkan dapat melatih dirinya untuk memahami isi bahan pembelajaran yang dijadikan sebuah permainan. Siswa disini nantinya diharapkan dapat terlatih bernalar kritis dan kolaboratif. Selain itu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan lagi ketika belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan "penelitian tindakan kelas" atau yang biasa disebut dengan "ptk". Ptk ini bisa diartikan sebagai aktivitas yang dilaksanakan sendiri oleh guru kelas untuk merencanakan, melakukan, mengamati serta merefleksi kegiatan lewat sejumlah siklus yang bekerjasama dengan maksud guna mendorong peningkatan mutu pembelajaran di kelasnya. Penelitian ini memakai strategi penelitian yang diusulkan kemmis dan mc taggart, dimana didasarkan pada teori perubahan perkembangan kurt

lewin yang mana terdiri dari empat fase, meliputi: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di SDN Socah 02 yang beramatkan di jl, raya socah, kamadian, kecamatan socah, kabupaten bangkalan. Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas v SDN Socah 02, yang mana berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, Tes hasil belajar dan dokumentasi. Sedangkan untuk instrumen wawancaranya menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar soal. Data observasi dan hasil belajar siswa diberikan skor atau nilai dalam bentuk persentase dengan menggunakan pendekatan analisis data deskriptif dalam penelitian ini. Analisis deskriptif ini dapat dianalisis melalui penggunaan sampel pertanyaan, rata-rata kelas, dan proporsi siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Untuk perhitungan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya menggunakan rumus dibawah ini:

1. Nilai Tes Individu

$$\text{Nilai tes individu} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal seluruhnya}} \times 100\%$$

2. Tingkat ketuntasan siswa

$$\text{Ketuntasan Siswa} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

3. Rata-rata nilai kelas

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk data observasinya disini dengan meneliti aktivitas belajar siswa dengan kriteria dan persentase sebagai berikut:

No	Aspek Pengamatan
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru
2.	Siwa semangat, antusias dan tertarik dalam pembelajaran
3.	Siswa bekerjasama dengan kelompoknya
4.	Kebenaran kelompok dalam menjawab pertanyaan
5.	Siswa aktif dalam pembelajaran

Keterangan: Kategori Persentase Aktivitas Belajar Siswa

91% - 100%	= A (Sangat Baik)
71% - 90%	= B (Baik)
51% - 70%	= C (Cukup Baik)
30% - 50%	= D (Kurang Baik)
<29%	= E (Sangat Kurang)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai dari tahap Pra siklus yang mana peneliti disini melakukan sebuah observasi terhadap siswa kelas V SDN Socah 02 dan didapatkan hasil bahwa dalam pembelajarannya disini siswa banyak yang merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut juga terbukti melalui wawancara yang di

lakukan oleh peneliti dengan wali kelasnya yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran disini siswa sering merasa bosan dan sering tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Dan jika siswa diberikan Latihan soal siswa ini mendapatkan nilai yang cukup bagus akan tetapi guru ini menginginkan siswanya mendapatkan nilai yang lebih dari pada itu.

Siklus I

Siklus I disini dilaksanakan pada tanggal 11-Maret-2023 dengan 1x pertemuan selama 2x35 menit yang terdiri dari beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Rancangan penelitian pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams games Tournament) pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Socah 02. Dalam perencanaan ini yang perlu disiapkan sebagai berikut: Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rangkuman materi, dan pertanyaan untuk tes akhir yang mengukur kemajuan siswa, serta kunci jawaban serta lembar observasi yang digunakan oleh observer. Perlengkapan yang diperlukan pada saat pelaksanaan game yaitu seperti Kertas biasa, alat tulis, dan lembar skor tim serta kamera adalah alat dokumentasi utama.

Tahap Pelaksanaan dengan menggunakan model TGT (Team Games Tournament) ini disesuaikan dengan sintaksnya yang berupa 1. Tahap Penyajian kelas 2. Pembentukan Kelompok. 3. Game. 4. Turnamen. 5. Penghargaan Kelompok. Dan pada akhir pelaksanaan siklus I peneliti memberikan sebuah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. yang didapatkan sebuah hasil sebagai berikut:

Hasil Evasluasi Latihan Soal Siklus I

No	Jenis Data yang Diamati	Siklus I
1.	Nilai Terendah	50
2.	Nilai Tertinggi	80
3.	Jumlah siswa lulus KKM (70)	3
4.	Jumlah siswa tidak lulus KKM (70)	12

Selanjutnya tahap pengamatan, peneliti disini melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Persentase	Ket
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	45%	D
2.	Siwa semangat, antusias dan tertarik dalam pembelajaran	50%	D
3.	Siswa bekerjasama dengan kelompoknya	51%	C
4.	Kebenaran kelompok dalam menjawab pertanyaan	55%	C
5.	Siswa aktif dalam pembelajaran	49%	D

Meskipun siswa tidak mencapai hasil yang diinginkan pada akhir siklus I, namun semangat mereka untuk belajar dinilai "cukup baik". Itulah mengapa peneliti akan

melanjutkan strategi ini ke siklus II dalam pembelajaran ini. Adapun hal yang akan diperbaiki dalam pembelajaran selanjutnya sebagai berikut:

- Guru memberikan motivasi lebih kepada siswa supaya siswa lebih tertarik untuk belajar
- Guru memperhatikan siswa dan mengajak siswa untuk terus terlibat dalam pembelajaran.
- Mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)
- Lebih memperhatikan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan selama pembelajaran
- Hasil belajar siswa belum mencapai target penelitian sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II

Siklus II

Pada siklus II ini tahap pelaksanaannya sama seperti pada siklus I dan lebih memperhatikan kekurangan yang terjadi pada siklus I, supaya nantinya permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Adapun hasil belajar yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut:

Hasil Evasluasi Latihan Soal Siklus I

No	Jenis Data yang Diamati	Siklus I
1.	Nilai Terendah	65
2.	Nilai Tertinggi	95
3.	Jumlah siswa lulus KKM (70)	14
4.	Jumlah siswa tidak lulus KKM (70)	1

Selanjutnya tahap pengamatan, peneliti disini melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Persentase	Ket
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	85%	B
2.	Siwa semangat, antusias dan tertarik dalam pembelajaran	80%	B
3.	Siswa bekerjasama dengan kelompoknya	89%	B
4.	Kebenaran kelompok dalam menjawab pertanyaan	92%	A
5.	Siswa aktif dalam pembelajaran	88%	B

Pada akhir siklus II diperoleh hasil yang mana minat belajar siswa dapat dikategorikan baik dan sudah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti. Jadi, penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya karena di siklus II ini sudah

mencapai target. Peneliti merefleksikan pelaksanaan siklus II yang diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Siswa dapat memaksimalkan waktu diskusi dengan baik, yang mana pada beberapa kelompok melaksanakan proses tanya jawab sesama anggotanya
- b. Siswa mengerjakan soal tes dengan sangat baik dan lancar
- c. Secara kesemuanya dalam pelaksanaan siklus II berjalan dengan lancar dan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat didukung oleh siswa yang mana telah memahami jalannya pembelajaran pada siklus I
- d. Hasil belajar siswa pada siklus II ini telah mencapai target indikator keberhasilan.

Pembahasan

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa indikator hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah melalui siklus I dan Siklus II. Berikut ini diuraikan peningkatan yang terdapat dari hasil penyebaran soal Latihan melalui model TGT (Teams Games Tournament): Pada indikator dalam mengerjakan soal Latihan, Pada siklus I siswa yang tuntas atau mendapatkan nilai >70 yakni hanya sebanyak 3 orang siswa dan 12 siswa lainnya tidak tuntas atau tidak mencapai KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut terjadi karena banyak siswa yang belum memahami mengenai materi yang telah dipelajarinya dan siswa malu saat mau bertanya kepada guru sehingga siswa dalam mengerjakan soal tersebut tidak maksimal dan mendapatkan nilai kurang bagus. Sedangkan pada Latihan soal pada siklus II, siswa yang mendapat nilai tuntas atau mendapatkan nilai >70 yakni sebanyak 14 siswa dan yang belum tuntas hanya terdapat 1 siswa. Yang berarti mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dari segi ketuntasan siswa atau pencapaian KKM. Adapun Rata-Rata hasil belajar yang didapatkan siswa pada pelaksanaan siklus I hanya sebanyak 63,7% sedangkan pada pelaksanaan siklus II sebanyak 87,2, yang berarti mengalami peningkatan sebesar 23,5

Berikut diuraikan aktivitas siswa saat pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siklus I dan II di tiap-tiap indikator yaitu:

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru

Pada siklus I siswa memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran diperoleh hasil 45% yaitu pada saat guru menjelaskan materi ternyata masih banyak yang belum memperhatikan. Sehingga guru mengupayakan untuk menjelaskan materi dengan perhatian yang tertuju pada seluruh siswa khususnya ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Dengan demikian pada pelaksanaan siklus II diperoleh hasil 85% pada aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru. Hal ini dapat menandakan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 40%.

- b. Siswa semangat, antusias dan tertarik dalam pembelajaran

Pada Siklus I siswa masih terlihat bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena siswa masih belum terbiasa bermain sambil belajar dan merasa kurang akrab sama teman kelompoknya, sehingga hasil yang diperoleh yaitu 50% siswa yang belum memiliki antusias atau ketertarikan untuk belajar dan hal ini juga karena siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Pada siklus II terjadi sebuah peningkatan dengan banyaknya siswa

bertanding untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dan tampak bersemangat, sehingga pada siklus II diperoleh hasil 80%.

c. Siswa bekerjasama dengan kelompoknya

Pada siklus I aktivitas siswa ini memperoleh hasil 51%. Hal tersebut terlihat dari kegiatan siswa yang masih banyak tidak saling membantu dalam kelompoknya, serta beberapa siswa masih asyik bermain sendiri. Dengan demikian, guru memotivasi setiap kelompok untuk dapat saling membantu antar sesama anggota agar pekerjaan kelompok akan terasa ringan. Oleh karena itu, pada siklus II aktivitas siswa ini mengalami peningkatan menjadi 89% yang berarti bahwa siswa sudah banyak aktif dalam Kerjasama dengan kelompoknya.

d. Kebenaran kelompok dalam menjawab pertanyaan

Kebenaran kelompok dalam menjawab pertanyaan pada siklus I ini masih terdapat kesalahan-kesalahan, yakni hanya 55%. Kesalahan ini dapat terjadi karena masing-masing anggota kelompok tidak saling bertukar pendapat dan kurang Kerjasama nya dan hanya 1 orang yang menjawab pertanyaan sehingga kebenarannya disini masih rendah dan membutuhkan sebuah perbaikan. Sedangkan pada siklus II ini mencapai 92 % yang artinya kebenaran kelompok dalam menjawab pertanyaan ini sudah sangat baik melalui adanya Kerjasama dan saling bertukar pendapat antar masing-masing anggota.

e. Siswa aktif dalam pembelajaran

Keaktifan siswa pada siklus I dengan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah 49%. Pada siklus I ini siswa masih banyak yang malu menjawab saat diberi pertanyaan oleh guru. Untuk mengatasi masalah aktivitas belajar ini guru memberikan motivasi dengan memberikan reward bagi siswa yang ikut serta dalam pembelajaran. Pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan menjadi 88%.

Adapun rata-rata dari aktivitas belajar siswa pada siklus I yakni sebesar 50,2% dan pada siklus yakni sebesar 86,8%. Yang berarti aktivitas belajar siswa disini mulai dari siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa antusias dalam pembelajaran, siswa bekerjasama dengan kelompoknya, kebenaran kelompok dalam menjawab soal dan siswa aktif dalam pembelajaran dapat dikatakan meningkat, yaitu meningkat sebanyak 36,6% dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan dan berarti minat belajar siswa disini bisa dikatakan meningkat.

Jadi, bisa diambil sebuah kesimpulan yang mana dengan penggunaan model TGT (Teams Games Tournament) ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dengan model pembelajaran ini juga hasil belajar siswa mengalami sebuah peningkatan yang signifikan atau telah mencapai indikator yang diinginkan. Dapat dilihat dari hasil Latihan soal siswa dan juga dari observasi belajar siswa yang semakin signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disajikan diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) bisa meningkatkan minat belajar siswa. Yang mana dapat dibuktikan

dengan adanya sebuah peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I siswa yang memperoleh nilai >70 atau tuntas hanya terdapat 3 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa. Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 14 (95%) dan yang tidak tuntas 1 siswa (5%). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat dan juga telah tuntas. Adapun rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil belajar siswa yang mana pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa yakni sebesar 63,7% dan pada siklus II sebesar 87,2%, yang mana telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPS meningkat pada siklus II di SDN Socah 02.

2. Peningkatan belajar juga ditunjukkan pada aktivitas belajar siswa yang mana rata-rata aktivitas belajar siklus I yakni sebesar 50,2% dan meningkat pada siklus II mencapai 86,8% dan juga dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa disini telah meningkat dan juga mencapai indikator yang telah ditetapkan

Jadi, melalui adanya pengimplementasian pembelajaran IPS dengan penggunaan model TGT (Teams Games Tournament) di SDN Socah 02 ini bisa menjadikan minat belajar siswa lebih meningkat atau lebih baik, yang mana bisa dibuktikan seperti dalam hasil penelitian ini dari hasil Latihan soal siswa dan aktivitas belajar siswa, dimana memperoleh sebuah hasil yang memuaskan dari keduanya ini yakni sama-sama telah mendapatkan tingkatan yang signifikan mulai dari pelaksanaan siklus I sampai pelaksanaan siklus II dan sudah berhasil dalam mencapai indikator yang diinginkan oleh peneliti.

SARAN

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai dengan kesimpulan yang terdapat dia atas sebagai berikut:

1. Guru dalam mengajar pembelajaran diharapkan menguasai berbagai model atau metode pembelajaran terlebih dahulu, supaya nantinya ketika mengajar guru dapat menggunakan model atau metode yang bervariasi sehingga siswa tidak akan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung
2. Untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan minat belajarnya khususnya pada pelajaran IPS, maka guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang ada. Seperti salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model TGT (Teams Games Tournament).
3. Bagi siswa kelas V SDN Socah 02 diharapkan dapat lebih aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung, dikarenakan supaya dapat mempermudah dirinya sendiri ketika memahami materi pembelajaran sehingga nantinya minat belajarnya juga dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al, Z., Yang, F., Sdn, K. I., & Panang, K. (n.d.). *Zaki Al Fuad, Dosen PGSD STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Zuraini, Alumni PGSD STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Jurnal Tunas Bangsa* | 42 ISSN 2355-0066.
- Butu, L. O. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 14 Loghia*. 9739(3), 265–278.
- Guru, P. K. (n.d.). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*.
- Maisaroh, S. (2011). *UPAYA PENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT Siti Maisaroh* 1. VI(2), 150–169.
- P, A. A. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran*. III(36), 205–215.
- Setiawan, M. A., & Indonesia, U. I. (n.d.). *Belajar dan pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (n.d.). *Instrumen penelitian*. Pontianak: Mahameru Press
- Susanti, E. (n.d.). *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita
- Taniredja, T. (n.d.). 2011. *Model-Model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Husamah, dkk. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Tlogomas: Universitas Muhammadiyah Malang