

Penerapan Metode Team Games Tournament Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 067090 Jl. Halat Kota Medan

Tasya Novriyanti¹, Fajar Utama Ritonga², Hairani Siregar³ Kristina Sipahutar⁴

^{1,2,3}Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

⁴Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah, Medan, Indonesia

Email:¹tasyanriyanti@gmail.com, ²fajar.utama@usu.ac.id, ³hairani@usu.ac.id,

⁴cindachristinasipa@gmail.com

Abstrak

Setelah berlalunya Pandemi Covid-19 memberikan dampak serta tantangan baru di dunia pendidikan belajar dan mengajar terutama bagi siswa kelas 5 SD 067090 Halat yang mengalami penurunan minat belajar. Faktor utama terjadinya hal ini yaitu karena pembelajaran jarak jauh yang membuat para siswa yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan Smartphone. Dampaknya setelah pandemi selesai, para siswa menjadi malas untuk belajar ke sekolah. Penurunan minat belajar ini berpengaruh pada nilai akhir siswa kelak. Hal ini tidak dapat dibiarkan terus menerus karena bukan hanya akan berpengaruh pada nilai hasil akhir siswa tetapi juga akan berpengaruh pada perkembangan sifat, sikap serta etika siswa. Permasalahan yang ada pada siswa kelas 5 SD Negeri 067090 adalah menurunnya minat belajar siswa. Susana kelas yang monoton hanya dengan penjelasan materi dan mengerjakan tugas-tugas menjadi salah satu alasan siswa merasa bosan belajar dikelas. Team Games Tournament merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Sistem yang diterapkan dalam metode ini menekankan pada *game* (permainan) sebagai kegiatan belajar yang bertujuan untuk memacu motivasi dan jiwa kompetisi peserta didik baik fisik maupun mental dengan aturan yang telah ditetapkan sehingga membuat siswa antusias selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Praktek Kerja Lapangan I, Team Games Tournament, Minat Belajar, Anak

Abstract

After the passing of the Covid-19 Pandemic, it gave new impacts and challenges in the world of teaching and learning, especially for grade 5 students at SD 067090 Halat who experienced a decrease in their interest in learning. The main factor for this to happen is distance learning which makes students spend more time with smartphones. The impact after the pandemic was over, students became lazy to study at school. This decrease in learning interest affects the final grades of students later. This cannot be allowed to continue because it will not only affect the final grades of students but will also affect the development of students' traits, attitudes and ethics. The problem that exists in grade 5 students at SD Negeri 067090 is the decline in student interest in learning. The monotonous class atmosphere with only material explanations and doing assignments is one of the reasons students feel bored studying in class. Team Games Tournament is a learning procedure that provides opportunities for groups to compete with other groups so that students are passionate about learning. The system applied in this method emphasizes games (games) as learning activities that aim to spur the motivation and spirit of competition in students both physically and mentally with predetermined rules so as to make students enthusiastic during the learning process.

Keywords: Field Work Practice I, Team Games Tournaments, Interest to learn, Children.

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang didalam hidupnya tidak dapat hidup tanpa ada interaksi dengan manusia yang lainnya. Adapaun salah satu individu yang tidak dapat lepas dari interaksi dengan individu lainnya adalah anak. Sebab dalam setiap kemajuan perkembangan dan pertumbuhan seoarang anak, ia sangat membutuhkan peran manusia lainnya. Oleh karena itu anak-anak sangat perlu diperhatikan dalam setiap tumbuh kembangnya sebab pada masa anak-anak, mereka sangat mudah terpengaruh dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Pengaruh dari lingkungan sosial adalah segala hal yang kita terima secara langsung melalui interaksi dalam kehidupan sehari-hari, baik dari keluarga, teman, dan lingkungan sekitar lainnya. Menurut UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, anak dianggap sebagai amanah dan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa, yang memiliki martabat dan harkat sebagai manusia sepenuhnya. Pasal 1 ayat 1 UU No. 23 tahun 2002 juga menyebutkan bahwa anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun. Sementara itu, menurut Pasal 1 butir 5 UU No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, anak adalah setiap individu yang berusia di bawah 18 tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan jika hal tersebut diperlukan untuk kepentingannya. Hak-hak anak yang meliputi kelangsungan hidup, pertumbuhan dan perkembangan, partisipasi, dan perlindungan telah diatur dalam Konvensi Hak Anak pada tahun 1989. Di Indonesia, hak-hak anak juga tercantum dalam UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak. Menurut UU No. 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, Pasal 1 menjelaskan bahwa kesejahteraan anak adalah kondisi kehidupan dan penghidupan anak yang dapat menjamin pertumbuhan dan perkembangannya secara wajar, baik secara rohani, jasmani, maupun sosial. Anak yang tidak memperoleh kesejahteraan anak adalah anak yang tidak dapat berkembang dan tumbuh dengan baik serta tidak memperoleh kebutuhan sosialnya.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya adalah untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan baik oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara. Dari pengertian pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 dapat dikatakan bahwa Pendidikan memiliki peranan yang amat penting dalam memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Selain menjadi wadah untuk memaksimalkan bakat dan potensi yang ada dalam diri anak, dengan pendidikan pula maka dapat membantu dalam membangun karakter dan kepribadian pada anak.

Salah satu permasalahan pendidikan yang terjadi di Indonesia yaitu adanya kegiatan pembelajaran yang cenderung pasif dimana para peserta didik dituntut harus serba tahu selain itu metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu penyebab peserta didik menjadi bosan dan tidak menarik untuk belajar disekolah dan menjadikan mereka tidak bersemangat datang ke sekolah. Kegiatan belajar yang terpusat seperti ini menjadi salah satu masalah serius yang terjadi dalam dunia pendidikan Indonesia. Permasalahan ini juga menjadi salah satu permasalahan yang terjadi pada siswa kelas 5 SD Negeri 067090 Jl. Halat Kota Medan, dimana rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang monoton dengan ceramah dan mengerjakan soal-soal harian. Selain itu setelah berlalunya pandemi Covid-19 juga menjadi faktor yang menjadikan para siswa kelas 5 SD Negeri 067090 ini mengalami penurunan terjadinya penurunan minat belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan saat pandemi membuat para siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan smartphone. Selain itu siswa yang terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh ketika pandemi covid-19 yang membuat mereka malas berangkat kesekolah untuk belajar. Hal ini menjadi permasalahan yang serius bagi kelangsungan pendidikan siswa kelas 5 SD Negeri 067090 Jl. Halat Kota Medan.

Menurut Indra (2017:33), minat belajar peserta didik memiliki peran penting dalam kelancaran proses belajar-mengajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik, sedangkan peserta didik dengan minat belajar rendah dapat mengurangi kualitas pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar mereka. Ketika minat belajar peserta didik kurang, mereka cenderung merasa malas dalam belajar, yang pada gilirannya akan mempengaruhi prestasi belajar yang tidak optimal. Minat belajar memainkan peran penting dalam aktivitas belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010:57), minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar, karena jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, mereka tidak akan belajar dengan maksimal karena kurang tertarik, dan akibatnya mereka tidak mendapatkan kepuasan dari pelajaran tersebut. Materi pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan diingat. Menurut Naeklan Simbolon (2014) faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

- Motivasi dan cita-cita

- b. Keluarga
- c. Peranan guru
- d. Sarana dan prasarana
- e. Teman pergaulan
- f. Media massa.

Dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 067090, metode pembelajaran TGT (Team Games Tournament) diterapkan. Model pembelajaran TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang melibatkan permainan akademik. Dalam metode ini, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang dengan keberagaman karakteristik, dan mereka bekerja sama secara positif dengan saling bergantung satu sama lain (Isjoni, 2009:63). Karena dengan metode ini yang diselingi dengan permainan-permainan yang menarik diharapkan siswa dapat berperan aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Selain itu dengan adanya metode pembelajaran ini pada akhir materi, diharapkan siswa tidak bosan dan membangkitkan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah serta dapat menumbuhkan rasa kerjasama dan tanggung jawab pada diri siswa.

METODE

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah bentuk pendidikan dan pelatihan kejuruan di mana mahasiswa terlibat secara langsung dalam kegiatan kerja di dunia usaha atau industri. PKL dilakukan secara teratur dan terarah dengan bimbingan yang kompeten di bidangnya. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang tertentu, sehingga mahasiswa dapat mencapai tingkat keahlian profesional yang diinginkan. PKL juga bertujuan untuk mempersiapkan lulusan agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan etos kerja yang sesuai dengan kebutuhan di dunia kerja. Selain itu, PKL juga bertujuan untuk meningkatkan disiplin kerja dan memberikan pengalaman kerja yang berharga bagi mahasiswa. Pada Praktik Kerja Lapangan I (PKL) kali ini dilakukan bersandingan dengan kegiatan Kampus Mengajar Mitra USU. Adapun kegiatan praktik ini dilakukan oleh Tasya Novriyanti di UPT SD Negeri 067090 Jl. Halat pada tanggal 6 Maret hingga 30 Juni. Pada membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh klien, mahasiswa membuat dan melakukan Mini Project yaitu menerapkan Metode Intervensi Makro (Grup Work).

Sebelum turun ke sekolah, para mahasiswa membuat program yang akan dilaksanakan selama mengajar di sekolah tujuan. Kampus mengajar Mitra USU ini berlangsung selama 4 bulan yaitu dari bulan maret hingga bulan juni. Pada bulan maret tepatnya pada tanggal 13 Maret 2023 Tasya melakukan observasi dan menemui kepala sekolah guna penyerahan Surat Perintah Tugas Kampus Mengajar serta menyampaikan maksud dan tujuan. Sebelum masuk pada kegiatan mengajar, Tasya berdiskusi terlebih dahulu dengan guru pamong terkait persoalan yang terjadi pada setiap siswa kelas 5 yaitu rendahnya minat belajar. Hari pertama masuk ke kelas sebelum melakukan mini project, saya awali dengan pendekatan terhadap siswa/siswi di kelas 5. Dimulai dari perkenalan diri saya dan siswa diminta untuk menceritakan beberapa kendala yang menyebabkan menurunnya minat belajar mereka. Minat belajar yang dimiliki siswa bukan merupakan sifat bawaan sejak lahir melainkan minat tersebut dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu.

Setelah melakukan pendekatan, Tasya mulai melakukan Mini Project yang aman pada Mini Project kali ini Tasya berusaha membantu beberapa klien yang mengalami penurunan minat belajar. Dalam membantu klien untuk meningkatkan minat belajarnya, Tasya membuat beberapa program guna membantu siswa meningkatkan minat belajar buat guna membantu siswa meningkatkan minat belajarnya yaitu:

- Belajar menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, semangat belajar, melatih kerjasama antar tim dan menjadikan siswa tidak cepat bosan dalam belajar.
- Meningkatkan kreativitas siswa dengan menggambar. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa.
- Bernyanyi. Hal ini ditujukan agar para siswa lebih mengenal dan mengetahui berbagai macam lagu nasional dan daerah di Indonesia. Program ini akan dilaksanakan sejalan dengan pemberian materi dari modul kepada klien. Baik itu berupa bernyanyi lagu nasional, lagu daerah maupun materi pelajaran yang dijadikan lagu. Hal ini guna meningkatkan daya ingat klien selain itu dengan adanya nyanyian,

klien telihat tidak mudah bosan dan suasana terlihat lebih menyenangkan. Menyanyikan lagu nasional ataupun lagu daerah ini dilakukan pada pagi setelah berdoa dan siang sebelum pulang.

Menurut Slaavin ada beberapa tahapan-tahapan dalam model pembelajaran Team Games Tournament yaitu:

- Penyajian Kelas

Pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran yang berlangsung. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

- Kelompok.

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi

- Permainan.

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana.

- Kompetisi.

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

- Pengakuan Kelompok.

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Selain itu, guna membantu klien dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi, saya menerapkan metode-metode pekerjaan sosial melalui pendekatan Group Work yang terdiri dari berbagai tahapan dan penyelesaiannya yaitu:

1. Tahap Assesment. Tahap ini meliputi tahap penyelesaian masalah dengan cara mengetahui apa penyebab serta potensi yang dapat dilakukan guna menyelesaikan masalah klien. Pada tahap ini Tasya melakukan wawancara dengan klien guna mengetahui apa permasalahan yang terjadi dan didapati bahwa sebagian siswa/siswi kelas 5 di SD 067090 memiliki minat belajar, kemampuan akademik yang rendah dimana klien merasa sulit dalam memahami pelajaran.

2. Tahap Planning. Tahapan ini meliputi dilakukannya rencana atau strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dialami oleh klien. Dalam tahap ini, Tasya dan siswa/siswi menyepakati strategi yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah mereka. Dalam rencana ini, Tasya akan membantu klien dalam meningkatkan nilai akademik melalui pembelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan.

3. Tahap Intervensi. Pada tahap ini, semua rencana penyelesaian masalah yang telah disepakati sebelumnya akan dilaksanakan. Di tahap ini Tasya membentuk siswa/siswi menjadi 2 kelompok belajar dan menyampaikan materi menggunakan Power Point yang menarik serta video pendukung materi. Setelah materi dipaparkan, Tasya menginstruksikan masing-masing kelompok untuk membuat barisan berbaris dan dilanjutkan dengan mengisi kertas pertanyaan. Kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah pada pertemuan selanjutnya. Kemudian di lain pertemuan, Tasya meminta para siswa untuk menggambar dan mewarnai mengenai materi yang sebelumnya sudah di sampaikan.

4. Tahap Evaluasi. Tahap ini merupakan kegiatan monitoring dan control yang dilakukan terhadap klien. Pada tahap ini, dalam mengevaluasi tujuan dari Mini Project yang telah dilakukan apakah telah berhasil dan tepat sasaran sebagaimana yang telah di harapkan sebelumnya. Perkembangan telah dapat dilihat dari para siswa yang sudah mau bertanya mengenai materi yang belum dimengerti, ketepatan dalam menjawab soal-soal dan kemajuan daya ingat siswa akan materi yang telah disampaikan serta meningkatnya kehadiran para siswa kelas 5.

5. Tahap Terminasi. Tahap ini merupakan tahapan pemberhentian atau pemutusan kontrak antara pekerja sosial dengan klien. Pada tahap ini, Tasya menghentikan atau memutuskan proses kegiatan dengan klien dimana pada tahap ini, kondisi klien sudah mengalami peningkatan sehingga program yang Tasya buat dapat dikatakan tercapai. Demikian tasya memutuskan kontrak kerjasama dengan klien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri 067090 adalah sekolah dasar negeri yang berada di bawah naungan dinas pendidikan kota Medan yang beralamat di jalan halat No. 48, Pasar Merah Barat, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan. Setelah melakukan Mini Project dan melewati berbagai tahapan serta proses, maka diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan dari semua klien. Dari semua tahapan yang dilewati, Klien sudah memperlihatkan kemajuannya dimulai dari klien yang selalu hadir untuk belajar di sekolah. Selain itu klien juga dapat memahami materi yang diberikan dengan cepat. Peningkatan literasi juga telah terlihat dari klien, dimana saat baru masuk ke kelas klien lebih sering terlihat sedang membaca buku bacaan. Beberapa tahapan dan proses yang dilakukan, sejauh ini sangat membantu permasalahan yang dihadapi oleh klien serta membawa hasil yang maksimal. Tahapan ini diantaranya dimulai dari perkenalan kemudian dilanjutkan dengan assessment, di mana pada tahap ini saya melakukan wawancara dengan guru pamong dan beberapa klien guna mencari tahu apa penyebab yang mendasari klien mengalami penurunan minat belajar serta potensi yang dapat dilakukan guna menyelesaikan masalah yang terjadi pada klien. Pada tahap planning saya dan klien melakukan rencana yang akan dilaksanakan guna menyelesaikan masalah yang klien alami yaitu membantu klien dalam meningkatkan nilai akademik mereka sesuai dengan rencana yang telah disepakati. Tahap intervensi, evaluasi dan diakhiri dengan pencapaian terminasi, dimana pada tahap terminasi ini dapat disimpulkan bahwa seluruh proses kegiatan sudah mencapai tujuan dan target yang diharapkan.

Selain meningkatkan minat belajar klien dengan model pembelajaran TGT, saya juga membuat program menggambar guna meningkatkan kreativitas dan imajinasi klien. dengan adanya program ini, klien menjadi semangat belajar karena secara tidak langsung mereka menuangkan isi pikiran dan kreativitas yang ada pada diri mereka. Dari adanya program menggambar guna meningkatkan kreativitas dan imajinasi klien ini saya dapat melihat bahwasanya klien memiliki pengetahuan, keterampilan serta minat yang berbeda-beda dalam setiap bidangnya. Dengan adanya program menggambar ini klien menjadi semangat untuk sekolah dan belajar karena pelajaran yang tidak monoton. Pada program bernyanyi dapat dilihat dari perkembangan klien yang bersemangat menghafalkan lagu-lagu nasional serta lagu daerah guna dinyanyikan sebelum pelajaran berlangsung. Pada program bernyanyi lagu nasional dan daerah perkembangan klien dapat dilihat dari lagu-lagu yang mereka ketahui. Dimana sebelum adanya program ini banyak dari klien yang masih belum mengetahui lagu-lagu nasional dan lagu daerah tetapi setelah adanya program ini mereka mengetahui dan hafal beberapa lagu-lagu daerah dan lagu nasional. Kemajuan program ini dapat terlihat dari pengembangan diri klien yang jauh lebih baik. Perubahan yang terjadi pada klien ini berasal dari keinginan diri mereka yang ingin berubah, selain itu dukungan dari lingkungan keluarga juga menjadi faktor pendukung kemajuan diri klien. Sehingga peningkatan minat belajar klien sudah semakin baik. Adapun keberhasilan Mini Project ini ditandai dengan para klien menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, klien menjadi lebih percaya diri untuk berbicara dan meningkatkan kerjasama antar klien, hasil kegiatan pembelajaran yang optimal, klien menjadi lebih berkreativitas dalam belajar serta klien dapat dengan cepat mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa saya telah mencapai tujuan dari Mini Project yang dijalankan yaitu Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 067090 dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

KESIMPULAN

Kegiatan belajar yang terpusat seperti ini menjadi salah satu masalah serius yang terjadi dalam dunia pendidikan Indonesia. Permasalahan ini juga menjadi salah satu permasalahan yang terjadi pada siswa kelas 5 SD Negeri 067090 Jl. Halat Kota Medan, dimana rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang monoton dengan ceramah dan mengerjakan soal-soal harian. Selain itu setelah berlalunya pandemi Covid-19 juga menjadi faktor yang menjadikan para siswa kelas 5 SD Negeri 067090

ini mengalami penurunan terjadinya penurunan minat belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan saat pandemi membuat para siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan smartphone. Selain itu siswa yang terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh ketika pandemi covid-19 yang membuat mereka malas berangkat kesekolah untuk belajar. Hal ini menjadi permasalahan yang serius bagi kelangsungan pendidikan siswa kelas 5 SD Negeri 067090 Jl. Halat Kota Medan. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 067090 ini maka diterapkanlah metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Selain penerapan program belajar dengan metode TGT, saya juga menyelipkan program menggambar guna meningkatkan kreativitas siswa serta bernyanyi lagu nasional dan lagu daerah. Dengan dilakukan beberapa program serta tahapan-tahapan maka didapati hasil yang memuaskan dimana para klien telah mengalami perkembangan yang signifikan baik dari segi minat belajarnya maupun literasi serta kreativitasnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang turut terlibat serta mendukung kegiatan ini yaitu kepada Bapak Fajar Utama Ritonga, S. Sos, M. Kesos selaku dosen pembimbing, Ibu Hairani Siregar, S.Sos, M.SP selaku dosen pembimbing lapangan dan Ibu Kristina Sipahutar, S.Pd selaku guru pamong serta kepala sekolah SD Negeri 067090 yang telah menerima saya untuk melakukan kegiatan Kampus Mengajar yang disandingkan dengan Praktek Kerja Lapangan I selain tidak lupa pula saya ucapan terima kasih kepada siswa kelas 5 SD Negeri 067090 Jl. Halat yang telah menerima dan membantu saya dalam berjalannya praktikum dan *Mini Project* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrudin, Adi. 2012. Pengantar Kesejahteraan Sosial. Bandung: PT Refika Utama.
- Rukminto Adi, Isbandi. 2015. "Kesejahteraan Sosial : Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial, dan Kajian Pembangunan". PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Adi, Isbandi Rukminto. 2013, Kesejateraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial dan Kajian Pembangunan). Jakarta. Rajawali Pers.
- Pemerintah Indonesia. Undang – Undang (UU) Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia (HAM)
- Pemerintah Indonesia. Undang-undang (UU) Nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, (Jakarta : Visimedia, 2007), hal. 4
- Nabilla, S. & Desmon, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Anak. Jurnal Ilmiah Zona Psikologi, 4(3), 66-73.
- Fitria, A. Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(1). 1004-1018.
- Hudaya, Adeng. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan, 4(2). 86-97.
- Walfiani, W. dkk. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Jurnal Pena Ilmiah. Vol 1(1). 191-200.