

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IX-K SMP
NEGERI 29 SURABAYA**

Miftaahul Alaa'uddin¹, Muhammad Bangun Setiya², Millah Arikatul Antikah³,
Dian Ayu Larasati⁴, Nurul Sriviyantiningrum⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Lembaga Pendidikan Sertifikasi dan Profesi,
Universitas Negeri Surabaya

¹ppg.miftaahulalaauddin14@program.belajar.id,

²ppg.muhammadsetiya06@program.belajar.id,

³ppg.millahantikah51@program.belajar.id

⁴dianlarasati@unesa.ac.id

⁵Nurulsriviyantiningrum10@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This research was conducted at SMP Negeri 29 Surabaya, where it is known that the problem faced by students is still low learning outcomes in Social Science lessons, so this research tries to provide solutions to the problems faced in SMP Negeri 29 Surabaya with the aim of improving student learning outcomes through the application of a cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type as an effort to improve student learning outcomes in classes IX-K SMP Negeri 29 Surabaya in the even semester of the 2023/2024 academic year. The results showed that the implementation of the cooperative learning model of the teams games tournament (TGT) type had a positive impact on improving the learning outcomes of students in class IX K in social studies subjects. In cycle I, students who obtained complete learning outcomes amounted to 66% and in cycle II, students who obtained complete learning outcomes amounted to 80%. The Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model can improve the learning outcomes of students in class IX K SMP Negeri 29 Surabaya.

Keywords: cooperative learning model, Team Games Tournament, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 29 Surabaya, dimana diketahui bahwa masalah yang dihadapi oleh peserta didik adalah masih rendahnya hasil belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga penelitian ini mencoba untuk memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi di SMP Negeri 29 Surabaya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IX-K SMP Negeri 29 Surabaya semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IX K pada mata pelajaran IPS. Pada siklus I, peserta didik yang memperoleh hasil belajar tuntas sebesar 66% dan pada siklus II, peserta didik yang memperoleh hasil belajar tuntas sebesar 80%. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, team games tournament, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat pada era ini memiliki dampak besar pada peningkatan proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran online adalah metode baru yang memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik atau dikenal sebagai e-learning (Fricticarani et al., 2023). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran memiliki peran yang signifikan. Selain itu, proses pembelajaran memberikan contoh untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Untuk mempersiapkan peserta didik guna menghadapi perkembangan dunia pada era ke-21, pendidik harus memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengembangkan paradigma pembelajaran abad 21

yang didasarkan pada kemampuan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, mengartikulasikan masalah, berpikir analitis, dan berkomunikasi serta berpartisipasi dalam pemecahan masalah (Wahid & Hamami, 2021). Tujuan utama dari berkembangnya teknologi dalam pendidikan ini salah satunya yakni peningkatan hasil belajar.

(Sridadi, 2020) mengemukakan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar termasuk menggunakan berbagai metode pembelajaran selama kegiatan belajar. Hal ini karena cara guru mengajar akan sangat mempengaruhi cara peserta didik belajar. Salah satunya yakni pembelajaran berdiferensiasi, yang mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan kesiapannya sehingga siswa tidak bosan atau terbebani selama proses belajar (LATIFAH,

2023). Penggunaan metode yang beragam juga dapat meningkatkan minat dan keinginan peserta didik terhadap pembelajaran. Peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar adalah prestasi akademik yang dicapai siswa melalui tugas dan ujian, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar (Agustin Sukses Dakhi, 2020).

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi peserta didik adalah hasil belajar yang rendah, terutama dalam pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil soal pre test materi perubahan sosial budaya dan globalisasi, dengan KKM 80 dan rata-rata 72%. Dari 35 peserta didik, 69% (24 peserta didik) memiliki nilai di bawah KKM. Tabel data presentase hasil pre test peserta didik kelas IX K disajikan di bawah ini.

Tabel 1. Presentase Nilai Ketuntasan Ulangan Harian Peserta Didik Kelas IX K

Keterangan	Jumlah Peserta didik	Hasil Nilai Seluruh Peserta didik	Presentase
Nilai peserta didik diatas KKM	11	880	31%

Nilai peserta didik dibawah KKM	24	1920	69%
Jumlah	35	2800	100%

(Sumber: Data Primer, diolah tahun 2024)

Masalah ini disebabkan oleh hasil belajar yang buruk peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Menurut (AGNES, 2022) mata pelajaran IPS menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, dan kewarganegaraan. Mata pelajaran IPS lebih fokus pada interaksi antara individu di masyarakat, baik itu antar manusia maupun antara manusia dan lingkungan fisik mereka. Dari masalah diatas, sebgayaan besar peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPS sulit dipahami karena mereka tiddak memiliki contoh dari kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, metode pembelajaran tetap menggunakan metode ceramah.

Dengan mengandalkan kreativitas guru saat memilih pendekatan pengajaran, hasil belajar peserta didik akan meningkat. Setiap topik pelajaran dan sub-topiknya mungkin memerlukan pendekatan yang berbeda-beda. Hendaknya proses pengajaran menjadi lebih

efektif dan efisien, metode pengajaran harus disesuaikan dengan materi yang disajikan. Pembelajaran Kooperatif adalah metode pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan peserta didik. Pembelajaran Kooperatif adalah metode pembelajaran yang lebih menekankan kerja sama dalam kelompok. Tujuannya adalah untuk mencapai tidak hanya kemampuan akademik untuk memahami materi, tetapi juga sifat kerja sama untuk menguasai materi tersebut (Hasanah Zuriatun, 2021). Salah satu jenis pembelajaran Kooperatif yang dapat diterapkan adalah Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan. Model ini melibatkan aktivitas untuk semua siswa, tidak peduli status mereka, dan melibatkan elemen permainan (Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, 2022)

Studi menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Arlinda, 2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut, (Nahak et al., 2023) juga menyimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) telah menghasilkan peningkatan prestasi belajar peserta didik yang cukup signifikan. Selain itu, (JUNAIDA, 2023) dalam penelitiannya juga mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan hasil belajar dalam menerapkan model Teams Games Tournament (TGT).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya dengan menerapkan media permainan dalam model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini akan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS. Model penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2015: 42) terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan (2)

pelaksanaan (3) pengamatan (4) refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 29 Surabaya dengan subyek penelitian peserta didik kelas IX K tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 35 peserta didik terdiri dari 18 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Hasil observasi karakteristik peserta didik di kelas IX K pada aspek minat belajar yakni peserta didik di kelas IX K aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik aktif dalam merespon pertanyaan guru selama pembelajaran berlangsung. Pada aspek motivasi belajar yakni guru memberikan nilai tambahan apabila peserta didik bertanya dan menjawab sebuah pertanyaan, sehingga peserta didik antusias untuk aktif di kelas. Pada aspek gaya belajar yakni peserta didik memiliki gaya belajar visual berjumlah 17 peserta didik, peserta didik memiliki gaya belajar auditori 4 peserta didik dan peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik berjumlah 14 peserta didik. Dari total seluruh peserta didik kelas IX K berjumlah 35 peserta didik, gaya belajar mereka cenderung memiliki gaya belajar visual yang

mengandalkan penglihatan sebagai penerima informasi dan pengetahuan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes yang dilakukan pada saat permainan akademik berlangsung secara berkolaborasi bersama kelompok. Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur yang (yang perlu ditempuh) dalam rangkai pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan (Ina et al., 2021). Penggunaan tes dapat membantu guru untuk memahami sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, serta memperoleh informasi yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Trianto (2010, 241) setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Sedangkan menurut kurikulum 2013 yang dijelaskan dalam Permendibud

nomor 23 (2016, 7) bahwa kriteria ketuntasan minimal siswa yang harus dicapai oleh siswa ditetapkan oleh dewan pendidik yang berada di masing-masing sekolah. Ketuntasan belajar peserta didik bergantung pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang berlaku di SMP Negeri 29 Surabaya yaitu dikatakan tuntas belajar jika memperoleh skor 80 dari skor ideal, dan apabila tuntas secara klasikal apabila minimal 85% dari jumlah peserta didik yang telah tuntas belajar. Menurut Trianto (dalam Nurjannah et al., 2022, 38) untuk mengetahui nilai belajar (individual) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Individual

T = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

T1 = Jumlah skor maksimal

Sedangkan rumus untuk menghitung ketuntasan klasikal menggunakan rumus :

$$KB = \frac{Nt}{T} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan belajar

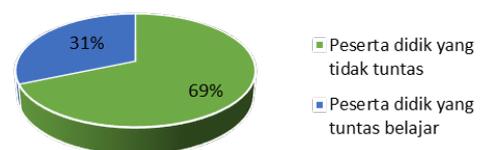
Nt = Jumlah siswa yang tuntas

T = Banyaknya siswa

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi pra siklus pada kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar peserta didik, mendapatkan hasil bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Kondisi ini didapatkan dari soal pre test yang diberikan guru pada peserta didik materi pengaruh faktor geografi dan globalisasi budaya. Dari 35 peserta didik 11 (31%) peserta didik yang mencapai ketuntasan hasil belajar dan 24 (69%) peserta didik yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Dari hasil pre test, peserta didik kelas IX K dapat diketahui dengan disajikan gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 1 Presentase Hasil Belajar Pra Siklus



Dari gambar diagram diatas, dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar sebesar 31% atau 11 dari 35 peserta didik termasuk dalam kategori tuntas dan presentase 69% atau 24 dari 35 peserta didik termasuk dalam kategori

tidak tuntas, berarti terdapat 24 peserta didik memerlukan bimbingan dan perbaikan karena mereka belum mencapai standar ketuntasan belajar.

1. Tahap perencanaan

Kegiatan perencanaan siklus I dilaksanakan pada hari Jumat 3 November 2023. Peneliti dan guru pamong mata pelajaran IPS bekerja sama untuk mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap perencanaan ini, peneliti juga menyiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan saat pelaksanaan tindakan. Kebutuhan tersebut termasuk, modul ajar, aplikasi pendukung permainan akademik, soal tes pada aplikasi permainan, dan alat-alat pengajaran yang mendukung seperti media pembelajaran dan perangkat teknologi. Sejalan dengan penelitian (Eni et al., 2023) dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui beberapa kegiatan utama yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Tahap pelaksanaan berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan di

dalam kelas. Tahap pelaksanaan ini berhubungan dengan aktivitas pembelajaran di kelas, dimulai dengan pendahuluan yang bertujuan untuk memperkenalkan topik pembelajaran, membangkitkan minat siswa, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti merupakan bagian utama dari pembelajaran dimana konsep atau materi pembelajaran disampaikan secara mendalam dan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pada Siklus I dilaksanakan selama dua pertemuan, yaitu pada tanggal 07 November 2023 dan 10 November 2023 di kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya. Materi pelaksanaan Siklus I ini adalah Faktor penyebab perubahan sosial budaya dengan memanfaatkan permainan teka-teki silang (TTS). Media permainan teka-teki silang (TTS) dapat dilihat pada gambar 2.

*Gambar 2 Media teka-teki silang
pada siklus I*



Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan mengerjakan permainan akademik dengan bahan ajar Teka-Teki Silang (TTS) yang dikerjakan secara berkelompok dilaksanakan pada pertemuan kedua di Siklus I. Hasil belajar peserta didik pada Siklus I dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.

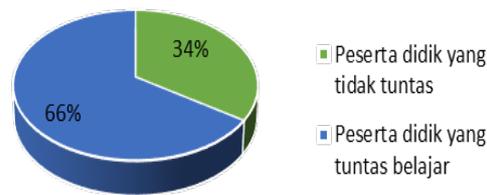
3. Tahap pengamatan

a. Hasil observasi kegiatan pembelajaran

Hasil observasi kegiatan pembelajaran pada Siklus I menunjukkan bahwa ada perubahan pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Aktivitas pembelajaran peserta didik Siklus I masih memiliki beberapa kendala. Beberapa kendala yang terjadi pada Siklus I yaitu (1) Sebagaimana peserta didik kurang kondusif dalam pembagian kelompok pada saat mengerjakan soal di permainan akademik, (2) Interaksi diskusi antar kelompok yang kurang terkait pengerjaan soal tes pada permainan akademik sebagaimana peserta didik kurang kondusif.

b. Penilaian Hasil Belajar

Gambar 3
Presentase Hasil Belajar Siklus I



Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa 66% atau 23 dari 35 peserta didik termasuk dalam kategori tuntas, dan 34% atau 12 dari 35 peserta didik termasuk dalam kategori tidak tuntas. Artinya, dua belas peserta didik termasuk dalam kategori yang memerlukan bimbingan dan perbaikan.

4. Tahap refleksi

Tahap refleksi pada Siklus I bertujuan untuk mengevaluasi segala kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan tersebut.

Sejalan dengan penelitian Fadli et al., (2023) Kegiatan refleksi bertujuan melakukan evaluasi hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan pada Siklus I. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai acuan perbaikan dalam menyusun rencana tindakan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan nilai rata-rata hasil ketuntasan belajar peserta didik pada Siklus I yaitu 66% dari 23 peserta didik. Sebanyak 12 peserta didik yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh masih belum mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 80.

Siklus II

1. Tahap perencanaan

Pada perencanaan siklus II mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Peneliti mempersiapkan berbagai kebutuhan agar pembelajaran pada siklus II berjalan dengan maksimal, termasuk pengembangan dan penyempurnaan media pembelajaran Teka-teki silang (TTS) serta pilihan strategi pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti juga menyiapkan evaluasi yang relevan untuk mengukur pencapaian siswa dalam pembelajaran. Evaluasi pembelajaran

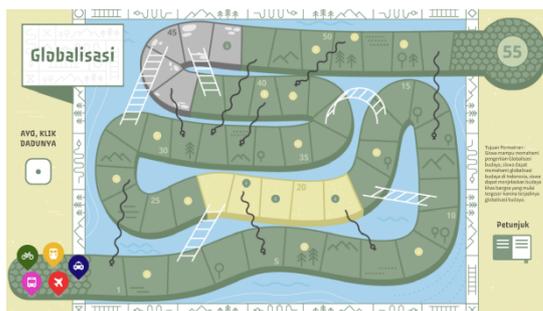
merupakan proses penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan memastikan efektivitas pengajaran (Kusuma, 2023).

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 14 November 2023, dan hari Jumat 17 November 2023 di kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya. Materi pelaksanaan Siklus II ini adalah Globalisasi budaya. Pada tahap pelaksanaan peneliti memanfaatkan media digital ular tangga untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Danu et al., (2024) penggunaan media sosial ini sebagai sarana evaluasi memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, membuat konten kreatif, dan merespon materi pembelajaran. Peneliti juga melakukan bimbingan kepada siswa agar memahami konsep globalisasi budaya dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam materi pembelajaran tersebut. Materi

pelaksanaan Siklus II ini adalah globalisasi budaya dengan memanfaatkan permainan ular tangga digital. Media ular tangga digital dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3.

Gambar 4 Media permainan ular tangga pada siklus II



Gambar 5 Peraturan permainan ular

SEBELUM TEMEN-TEMEN MUJAL SILAHKAN PAHAMI PERATURANNYA YA HIIHII!

1. Satu karakter = satu kelompok *Notes Jumlah kelompok disesuaikan dengan kuantitas peserta didik
2. Tentukan siapa yang bermain lebih dulu. Setiap pemain harus mengocok dadu untuk melihat siapa pemain yang mendapatkan angka paling tinggi. Siapa pun yang mendapatkan angka tertinggi akan menjadi pemain pertama. Setelah pemain pertama mendapatkan gilirannya, pemain yang duduk di sebelah kirinya akan mendapatkan giliran bermain. Urutan giliran pemain bergeser dari kiri ke kanan.
3. Karakter harus berjalan sesuai jumlah dadu yang muncul, setelah dilakukan "klik dadu"
4. Ambil giliran tambahan jika Anda mendapatkan angka 6. Jika Anda mengocok dadu dan mendapatkan angka 6, Anda mendapatkan giliran tambahan. Pertama pindahkan terlebih dahulu pion Anda enam petak kemudian kocok kembali dadu. Jika Anda berhenti di petak ular atau tangga, ikuti peraturan hak atau turun terlebih dahulu kemudian kocok kembali dadu untuk memainkan giliran tambahan Anda. Selama Anda terus mendapatkan angka 6, Anda dapat terus bergerak.



TANGGA = MENAIK

Tangga-tangga yang ada di papan permainan memungkinkan Anda untuk naik ke hari petak yang lebih tinggi dan lebih cepat mencapai petak akhir. Jika Anda berhenti di petak yang menunjukkan bagian bawah tangga, Anda akan bergerak naik ke petak yang ditunjukkan oleh ujung tangga.



ULAR = MENURUN

Jika Anda berhenti tepat di petak dengan bagian kepala ular, turunkan karakter Anda hingga mencapai petak dengan ujung tubuh ular tersebut.

5. Jika kalian tepat berada di petak dengan kepala ular dan disana ada sebuah instruksi pertanyaan, kalian bisa memperhatikan posisi kalian dengan beres, menjawab pertanyaannya.
6. Setiap tugas/pertanyaan didalam petak harus kalian jawab jika kalian berhenti tepat di petak tersebut.
7. Setiap jawaban dan kalian diberi waktu 1 menit 30 detik.
8. Jika jawaban salah/darasi maka kalian harus mundur 3 petak.
9. Jika berbuat curang mundur 10 petak.

3. Tahap pengamatan

a. Hasil observasi kegiatan pembelajaran

Hasil observasi kegiatan pembelajaran Siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas berubah. Peserta didik terlihat antusias pada saat menjalankan permainan ular tangga. Hal ini terlihat pada dokumentasi gambar 6 dibawah ini.

Gambar 6 Perwakilan kelompok maju untuk menentukan kocokan dadu dan menjalankan icon pada media digital ular tangga.



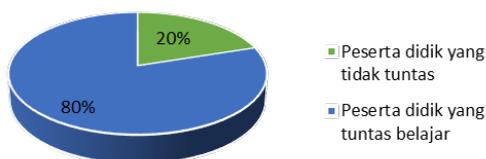
Aktivitas pembelajaran peserta didik Siklus II masih memiliki beberapa kendala. Beberapa kendala yang terjadi pada Siklus II yakni (1) interaksi diskusi antar kelompok yang kurang terkait pengerjaan proyek sebagai peserta didik kurang kondusif. (2) beberapa peserta didik kurang aktif dalam bertanya dan juga menjawab pertanyaan dari guru.

b. Penilaian hasil belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan mengerjakan permainan akademik dengan bahan ajar ular tangga digital yang dikerjakan secara berkelompok dilaksanakan pada pertemuan kedua di Siklus II.

Hasil belajar peserta didik pada Siklus II dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.

Gambar 7
Presentase Hasil Belajar Siklus II



Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa sebesar 80%, atau 28 dari 35 peserta didik, termasuk dalam kategori tuntas, dan sebesar 20%, atau 7 dari 35 peserta didik, termasuk dalam kategori tidak tuntas. Oleh karena itu, terdapat 7 peserta didik yang membutuhkan bimbingan dan perbaikan.

5. Tahap Refleksi

Hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II meningkat karena guru sudah terbiasa menggunakan model pembelajaran Turnamen Tim, dan hasil belajar siswa pada Siklus II lebih maksimal dibandingkan dengan Siklus I. Peningkatan hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa guru telah terbiasa dengan strategi pembelajaran yang digunakan dan mampu mengoptimalkannya

dalam mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Febri Wasono Aji, 2020) model pendekatan *Kooperatif Team Games Tournament* pada siswa dapat meningkatkan pembelajaran dasar pada dribbling sepakbola.

Hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas IX K dijelaskan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Individu Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX K

No.	Nama Peserta Didik	Siklus I	Siklus II
1	PD 1	100	95
2	PD 2	70	92
3	PD 3	100	92
4	PD 4	70	75
5	PD 5	100	90
6	PD 6	100	95
7	PD 7	90	90
8	PD 8	70	92
9	PD 9	100	75
10	PD 10	70	90
11	PD 11	90	95
12	PD 12	70	95
13	PD 13	90	92
14	PD 14	70	92
15	PD 15	70	92
16	PD 16	80	90
17	PD 17	90	95
18	PD 18	70	95
19	PD 19	80	90
20	PD 20	100	75
21	PD 21	70	92

22	PD 22	70	75
23	PD 23	100	95
24	PD 24	80	90
25	PD 25	90	75
26	PD 26	100	92
27	PD 27	80	92
28	PD 28	90	95
29	PD 29	80	90
30	PD 30	70	75
31	PD 31	70	92
32	PD 32	100	75
33	PD 33	90	95
34	PD 34	100	90
35	PD 35	80	98
Rata-Rata		84%	89%

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik di kelas IX K yang awalnya memiliki nilai hasil belajar IPS yang kurang dari ketuntasan dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang menyerupai *Team Games Tournament* (TGT). Hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas IX K meningkat. Pada siklus I, nilai peserta didik dalam kategori tuntas hanya 66% dan yang tidak tuntas 34%, sedangkan pada siklus II, nilai peserta didik dalam kategori tuntas sebesar 80% dan yang tidak tuntas sebesar 20%. Hasil ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dalam kedua siklus.

Pada siklus I, pengajaran dan penerapan model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Games Tournament* ditandai dengan pembentukan kelompok peserta didik. Guru mengarahkan peserta didik menjawab pertanyaan dari teka-teki silang dengan beruntun pada materi faktor penyebab perubahan sosial budaya. Peserta didik melakukan umpan balik bersama kelompok tentang jawaban dari pertanyaan tugas teka-teki silang yang dikerjakan pada lembar kerja peserta didik. Aktivitas pembelajaran peserta didik Siklus I masih memiliki beberapa kendala. Beberapa kendala yang terjadi pada Siklus I yaitu (1) Sebagaimana peserta didik kurang kondusif dalam pembagian kelompok pada saat mengerjakan soal di permainan akademik, (2) Interaksi diskusi antar kelompok yang kurang terkait pengerjaan soal tes pada permainan akademik sebagaimana peserta didik kurang kondusif.

Pada Siklus II, pengajaran dan penerapan model pembelajaran *Kooperatif tipe Games Tournament* ditandai dengan pembentukan kelompok peserta didik. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II yakni (a)

Guru memberikan media permainan akademik ular tangga, (b) Guru memberikan arahan cara bermain ular tangga kepada peserta didik, (c) Setiap kelompok yang melewati kotak yang berisi pertanyaan, wajib untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan tepat dengan diberikan waktu tertentu untuk menyusun kalimat menjadi terstruktur, (d) Kelompok yang mencapai garis finish terlebih dahulu akan mendapatkan nilai tertinggi dan mendapatkan penghargaan dari guru.

Model pembelajaran kompetisi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mereka, kekompakan kelompok, dan rasa kepedulian satu sama lain. Adanya kompetisi dan penghargaan yang diberikan kepada individu dan kelompok memotivasi siswa untuk belajar dan berusaha memahami materi yang dipelajari (Maulidah et al., 2023). Berikut adalah dokumentasi pemberian penghargaan kepada kelompok yang sudah berkompetisi ditunjukkan pada gambar 8.

Gambar 8 Pemberian penghargaan kepada kelompok yang sudah berpartisipasi

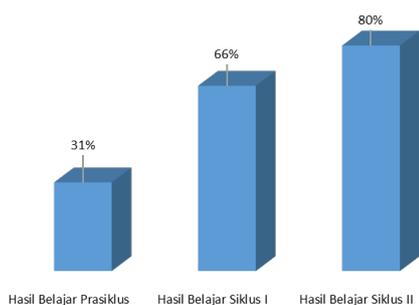


Aktivitas pembelajaran peserta didik Siklus II masih memiliki beberapa kendala. Beberapa kendala yang terjadi pada Siklus II yakni (1) interaksi diskusi antar kelompok yang kurang terkait pengerjaan proyek sebagian peserta didik kurang kondusif. (2) beberapa peserta didik kurang aktif dalam bertanya dan juga menjawab pertanyaan dari guru.

Hasil analisis hasil belajar mata pelajaran IPS kelas IX K pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar. Pada siklus I dan siklus II soal yang diberikan guru kepada peserta didik sebagian besar berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sadiah & Oktaviani, 2023) melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep IPS dan keterampilan berpikir analitis. Peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS ditunjukkan dengan

meningkatnya nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya. Meningkatnya hasil belajar dari setiap siklus dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.

Gambar 9 Peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus



E. Kesimpulan

Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IX K pada mata pelajaran IPS. peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IX K dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yaitu pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, peserta didik yang memperoleh hasil belajar tuntas sebesar 66% dan pada siklus II, peserta didik yang memperoleh hasil

belajar tuntas sebesar 80%. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IX K SMP Negeri 29 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, U. B. W. (2022). *Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar*. 88–97.

Afnanda, M. (2023). *Menelaah kembali teori belajar dan gaya belajar*. 01.

AGNES, N. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU DI KELAS VIII B SMP NEGERI 01 SEKADAU HULU*. (pp. 11–33). IKIP PGRI PONTIANAK.

Agustin Sukses Dakhi. (2020). *Peningkatan hasil belajar siswa*. 8(2), 468–470.

Agustryani, R., Herliana, M. N., & Soraya, N. (2020). *Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya*. 05(1), 30–34.

Arikunto, S., Suhardjono, & Suryani. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arlinda, F. M. ; F. D. P. ; F. D. (2023). *UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI NGALIYAN 03 Faridatul.* 1(2), 314–341.
- Bandaso, H., Sinring, A., Terbuka, U., Makassar, U. N., & Terbuka, U. (2023). *PENGARUH PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR.* 10(2), 105–121.
- Budiyani, A., Marlina, R., & Lestari, K. E. (2021). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA.* 8(2), 310–319.
- Buhari. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran. 3, 57–68.*
- Eni Rahayu Widyawati, S. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5 . 0.* 10. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Febri Wasono Aji, A. R. S. T. (2020). *PEMBELAJARAN DASAR DRIBBLING SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA* Febri Wasono Aji *, Abdul Rachman Syam Tuasikal.
- Fricitarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., Rosdalina, G. M., & Bangsa, U. B. (2023). *Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0.* 4(1), 56–68.
- Hasanah Zuriatun, A. S. H. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA.* 1(1), 1–13.
- Heri, T. (2019). *Meningkatkan motivasi minat belajar siswa.* 15(1), 59–79.
- Hidayah, Y. N. (2023). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA KELAS V SDN 01 SUMUBLOR.*
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). *Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika.* 5(1), 42–57.
- JUNAIDA, A. (2023). *Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas xi ips i sma negeri arjasa menggunakan model pembelajaran team game tournament (tgt).* 9(1).
- Kartomy Hardiyanto Saputro, Pinkan Amita Tri Prasasti, S. R. (2023). *UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PADAS PADA PELAJARAN MATEMATIKA*

- MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET Kartomy. 08(September).
- Khunafah, Nelud Drajatul Aliyah, D. D. (2024). *Pengaruh kemandirian belajar, lingkungan belajar, dan metode pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa sdn di desa bangeran kecamatan dukun kabupaten gresik*. 8(4), 1–14.
- LATIFAH, D. N. (2023). *ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR*. 3(1), 68–75.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). *PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI*. 3, 276–287.
- Maulidah, N. Al, Sri, F., Dhari, W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar*. 7(6), 3781–3792.
- Muh Fadli Anugrah M , Andi Syukri Syamsuri, M. A. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bermain Bisik Berantai Siswa Kelas V SDI No 147 Palalakkang Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar suatu pesan atau informasi kepada siswa . Siswa tersebut menyampaikan atau membisikkan kalimat tadi dengan* ca. 1(4), 52–60.
- Muhammad Haidar Alim, F. T. (2023). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Koperatif Tipe Investigasi terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI SD*. 3(1), 1350–1359.
- Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, E. H. S. (2022). *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. 2, 195–218.
- Nafiati, D. A. (2021). *Revisi taksonomi Bloom : Kognitif , afektif , dan psikomotorik*. 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nahak, T. C., Negeri, S. M. A., & Barat, M. (2023). *Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022 / 2023*. 2(1).
- Nasution, F., Wulandari, R., Anum, L., & Ridwan, A. (2023). *Variasi Individual dalam Pendidikan*. 1(1), 146–156.
- Nugroho, D., Wiyandika, R., & Tindangen, M. (2024). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Implementasi Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Matematika pada Kelas IX SMP Negeri 1 Samarinda* Pendahuluan. 1(2022), 1–7.
- Nurjannah, H. K. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata pelajaran Sejarah Siswa melalui Model Pembelajaran Example dan Non Example pada Siswa SMA*. 3, 36–41.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN*

- MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.* 03, 171–187.
- Parnawi, A., Tinggi, S., Islam, A., Sina, I., & Sagena, U. (2023). *Transformasi digital dalam pembelajaran* (Issue August).
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 23 TAHUN 2016 (2016).
- PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2005 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN (2005).
- Pramita, K. N., Kognitif, A., Dasar, P., & Evaluasi, M. (2023). *EVALUASI PEMBELAJARAN DALAM RANAH ASPEK KOGNITIF PADA JENJANG PENDIDIKAN DASAR PADA MI ASSALAFIYAH TIMBANGREJA.* 6(2), 403–411.
- RIA, Y. J. N. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA PASSING KAKI BAGIAN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA A.* <https://Digilib.lkipgriptk.Ac.id/Id/Eprint/2387/>.
- Rifqi, M., & Putra, H. K. (2022). *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021 / 2022 sebuah tuju.* 7(March), 26–32.
- Rina, C., Endayani, T. B., & Agustina, M. (2020). *Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* 5(2), 150–158.
- Sadiyah, S., & Oktaviani, A. M. (2023). *PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR SEBAGAI MEDIA HASIL BELAJAR SISWA KELAS III.* 4(2), 93–100.
- Sanuri, Y. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Model Gagnon And Collay Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Langke Rembong Available online at :* 1(2), 295–303.
- Sembiring, F. M. (2023). *Peran Pembelajaran Kooperatif Terhadap Prestasi Akademik dan Pengembangan Keterampilan Sosial.* 36–40.
- Siti Izzatunafisa Bustami, Fatchiatuzahro, A. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWI KELAS VII MTS UMMUL QURO AL-ISLAMI BOGOR.* 3(April).
- Soraya, S., & Alizza, N. N. (2023). *Pengaruh lingkungan terhadap hasil belajar pendidikan agama islam.* 6(1), 41–56.
- Sridadi. (2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME TOURNAMENT PADA SISWA KELAS VIII SMP.* 5, 183–194.
- Suwandi, S., & Maret, U. S. (2020). *Pengembangan Kurikulum*

- Program Studi Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia yang Responsif terhadap Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Kebutuhan Pembelajaran Abad ke-21. 2001, 1–12.*
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). *Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. 4(April), 24–29.*
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).* Jakarta : Kencana.
- Ulfah, O. A. (2023). *Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di indonesia. 4(1), 13–22.*
- Umar, M. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA. 5(2).*
- Wahid, A., & Hamami, T. (2021). *Tantangan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam dan Strategi Pengembangannya dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Masa Depan. 8(1), 23–36.*
- Wardani, D. A. W. (2023). *PROBLEM BASED LEARNING: MEMBUKA PELUANG KOLABORASI DAN PENGEMBANGAN SKILL SISWA. 4, 1–17.*
- Wulandari, I. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. 4(1).*
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). 1(1), 13–24.*