

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAGAMAN ALAM INDONESIA SISWA KELAS VIII-F SMP NEGERI 18 SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2024-2025

Shauma Qurrota A'yun¹, Rindawati², Ririn Fatayati³

¹Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya, ²FISIPOL Universitas Negeri Surabaya, ³SMPN 18 Surabaya

¹shaumaayun@gmail.com, ²rindawati@unesa.ac.id,

³ririnfatayatismpn18@gmail.com

ABSTRACT

The effectiveness of education in schools is highly dependent on student engagement and the utilization of appropriate pedagogical frameworks. Learning models play an important role in the teaching and learning process because they have the ability to capture students' attention, stimulate their interest, and foster their active participation. Cooperative learning in the Teams Games Tournament format is a pedagogical approach that is easy to implement, involves students as peer educators, and incorporates game elements. This study used Classroom Action Research (CAR) as a strategy to overcome the challenges faced. The data collection procedures used included observation, testing, and documentation. The test was given in the form of a post-test, consisting of multiple-choice questions. The data analysis methodology used included qualitative and quantitative data analysis. During cycle I, out of 33 students in class VIII-F of SMP Negeri 18 Surabaya, 14 students were classified as complete, accounting for 42.42% of the total, while 19 students were classified as incomplete, accounting for 57.57%. In cycle II of 33 students, 26 students, covering 78.78% of the total, were classified in the complete category because they successfully completed the Learning Target Achievement Criteria (KKTP) with a score of ≥ 78 . A total of 7 students, covering 21.21% of the group, were classified as incomplete because they failed to achieve the Learning Target Achievement Criteria (KKTP), which requires a score of ≤ 78 . Therefore, this study shows that the use of the Teams Games Tournament cooperative learning paradigm can improve student.

Keywords: *learning outcomes, cooperative learning model, teams games tournament*

ABSTRAK

Kemajuan pendidikan di sekolah sangat bergantung pada keterlibatan siswa dan pemanfaatan kerangka pedagogis yang sesuai. Model pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar karena memiliki kemampuan untuk memikat perhatian siswa, merangsang minat mereka, dan menumbuhkan partisipasi aktif mereka. Pembelajaran kooperatif dalam format *Teams Games Tournament* adalah pendekatan pedagogis yang mudah diterapkan, melibatkan siswa sebagai pendidik sebaya, dan menggabungkan unsur-unsur permainan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai strategi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. Prosedur pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, pengujian, dan pendokumentasian. Tes diberikan dalam bentuk post-test, yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda. Metodologi analisis data yang digunakan mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif. Selama siklus I, dari 33 siswa di kelas VIII-F SMP Negeri 18 Surabaya, 14 siswa tergolong tuntas, terhitung 42,42% dari total, sementara 19 siswa tergolong tidak tuntas, terhitung 57,57%. Dalam siklus II dari 33 siswa, 26 siswa, yang mencakup 78,78% dari total, diklasifikasikan dalam kategori tuntas karena mereka berhasil menyelesaikan Kriteria Ketercapaian Sasaran Pembelajaran (KKTP) dengan skor ≥ 78 . Sebanyak 7 siswa, yang mencakup 21,21% dari kelompok, diklasifikasikan sebagai tidak tuntas karena mereka gagal mencapai Kriteria Ketercapaian Sasaran Pembelajaran (KKTP), yang mensyaratkan skor ≤ 78 . Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, *teams games tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan berfungsi sebagai indikator utama kemajuan suatu bangsa, karena berhubungan langsung dengan mutu sumber daya manusianya. Pendidikan, dalam arti yang paling luas, bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan semua kemampuan dan kapasitas bawaan individu, yang meliputi dimensi kognitif, emosional, dan fisik. Lebih jauh lagi, sistem pendidikan di

Indonesia berupaya untuk menumbuhkan lingkungan belajar dan pendekatan pengajaran yang menarik, yang memungkinkan siswa untuk menumbuhkan kemampuan bawaan mereka.

Kualitas guru harus ditingkatkan dan disesuaikan dengan era saat ini karena mereka memegang peranan penting dalam membentuk kinerja siswa. Strategi pembelajaran yang efektif diperlukan

untuk proses belajar mengajar. Pemilihan teknik yang tepat sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas, menumbuhkan pola pikir yang inventif, dan meningkatkan kemampuan siswa itu sendiri. Oleh karena itu, keahlian guru dalam mengajar dan mengawasi pembelajaran sangatlah penting.

Guru berperan sebagai mediator dalam memfasilitasi komunikasi selama proses pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kapasitas untuk menetapkan kondisi atau proses yang mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pendidikan. Pandangan ini sejalan dengan perspektif Sufairoh, sebagaimana dikutip dalam (Damayanti et al., 2022), yang menegaskan bahwa pembelajaran merupakan pertukaran dinamis antara siswa, siswa dan pendidik, serta siswa dan sumber daya pendidikan lainnya dalam lingkungan belajar. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan mengembangkan pola pikir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sering kali, proses pembelajaran bisa menjadi

membosankan, karena guru berperan sebagai penyampai informasi dan siswa berperan sebagai penerima informasi tersebut. Namun, tanggung jawab guru tidak hanya sekadar menyampaikan materi, mereka juga harus meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam pelajaran. Hal ini dapat dicapai dengan memilih model pedagogis yang tepat bagi siswa. Dengan demikian, sumber daya pendidikan yang ditawarkan oleh instruktur memiliki kapasitas untuk menarik minat siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dan pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik.

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa dan pemanfaatan kerangka pedagogis yang sesuai. Model pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran karena memiliki kapasitas untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, dan melibatkan mereka secara aktif. Dengan berpartisipasi secara aktif, anak-anak akan mengembangkan otonomi yang lebih besar dan kemampuan untuk membangun konsep melalui pengalaman langsung mereka. Oleh

karena itu, diharapkan siswa akan memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Afandi dkk., sebagaimana dirujuk oleh Hasanah & Himami (2021), memberikan definisi pembelajaran kooperatif sebagai strategi pedagogis di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Sasaran dari strategi ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan kemampuan kepemimpinan dan pengambilan keputusan kelompok, serta mendorong pembelajaran kolaboratif di antara siswa dari semua latar belakang.

Siswa sekolah menengah pertama diharuskan mempelajari ilmu sosial sebagai bagian dari kurikulum mereka. Subjek ini merupakan gabungan banyak disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dan antropologi. Penggabungan integrasi ke dalam pendidikan ilmu sosial bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan untuk mengatasi berbagai masalah sosial menggunakan pendekatan holistik dan saling terkait yang diambil dari bidang ilmu sosial lainnya.

Studi sosial merupakan bidang yang sulit karena melibatkan banyak disiplin ilmu, yang memungkinkan untuk meneliti berbagai fenomena sosial yang muncul dalam masyarakat. Penekanan pada perolehan pengetahuan tentang fenomena sosial dalam masyarakat akan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungan mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan utama mempelajari studi sosial, yaitu untuk menumbuhkan pemahaman, keahlian, dan kemampuan analisis siswa tentang keadaan masyarakat dalam mengarungi dunia yang terus berubah.

Penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menilai kualitas capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, capaian pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Capaian pembelajaran siswa dalam mata pelajaran IPS mencerminkan tingkat pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan. Namun, bukti empiris menunjukkan bahwa prestasi siswa dalam topik IPS sering kali berada di bawah tingkat yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa banyak siswa

mengalami kebosanan dan berkurangnya antusiasme terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Lebih jauh, siswa sering kali melihat mata pelajaran IPS lebih mudah dipahami dibandingkan dengan disiplin ilmu akademik lainnya.

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas VIII F SMP Negeri 18 Surabaya dan menemukan bahwa prestasi akademik siswa, khususnya mata pelajaran IPS, tergolong kurang baik. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di kelas VIII ditetapkan sebesar 78. Dari 33 siswa kelas VIII-F, 23 siswa tidak memenuhi syarat KKTP mata pelajaran IPS. Fenomena ini muncul karena berbagai faktor, yaitu: (1) kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (2) kurangnya fasilitasi guru terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran, (3) tidak adanya metode pembelajaran yang efektif yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif, dan (4) adanya siswa yang kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengadopsi gaya pedagogis yang mendorong terciptanya suasana

kelas yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam mata pelajaran, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan hasil belajar. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan yang tepat untuk proses pembelajaran IPS.

Dalam format pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai *Teams Games Tournament*, peserta harus berhasil melewati beberapa level. Awalnya, siswa terlibat dalam pembelajaran kolaboratif, memanfaatkan sumber daya yang difasilitasi oleh guru. Selanjutnya, siswa terlibat dalam kompetisi untuk memperebutkan hadiah kelompok. Guru kemudian menjamin bahwa proses pembelajaran tetap menarik dan menghindari kebosanan dalam permainan kompetitif.

Teams Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran kolaboratif yang mudah diterapkan dalam pendidikan. Metode ini melibatkan siswa yang berperan sebagai guru sebaya dan mencakup penggunaan komponen permainan. Pembelajaran berbasis permainan, yang disesuaikan dengan gaya *Teams Games Tournament*, memungkinkan siswa memperoleh

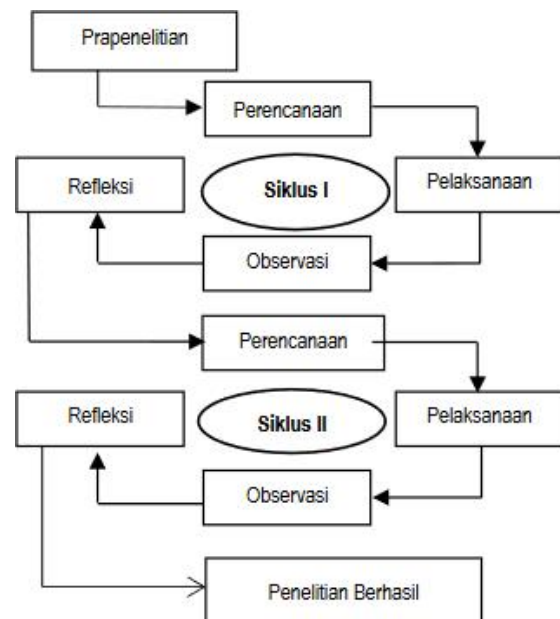
pengetahuan dengan cara yang santai, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang adil, kejujuran, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Mengingat deskripsi yang diberikan, peneliti menyatakan minatnya untuk melakukan penelitian dengan judul yang ditentukan “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Alam Indonesia Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 18 Surabaya Tahun Pelajaran 2024-2025”.

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. Penelitian ini terstruktur dalam empat tahap berbeda: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini akan membentuk siklus yang saling terkait berdasarkan keempat tahap ini. Penelitian ini melibatkan 33 peserta, yaitu 20 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dari SMP

Negeri 18 Surabaya, yang semuanya berada di kelas VIII-F. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari satu pertemuan. Siklus tersebut memiliki empat tahap yang berbeda: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan kegiatan kelas mengikuti proses berurutan, seperti yang digambarkan dalam diagram di bawah, yang didasarkan pada desain siklus penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (1988).



Gambar 1 Bagan Proses Penelitian Tindakan Kelas

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, eksperimen, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk *post-test*, yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda. Metodologi

yang digunakan untuk analisis data mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan hasil tindakan yang mencakup aktivitas siswa selama proses belajar mengajar, serta aktivitas guru selama proses pembelajaran. Selain itu, prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS dievaluasi menggunakan model pembelajaran kooperatif yang disebut *Teams Games Tournament*. Data hasil tes dari siklus I dan siklus II dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memastikan nilai rata-rata dan proporsi pencapaian belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif yang disebut *Teams Games Tournament*.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dimulai pada tahap awal, yaitu tahap perencanaan, di mana peneliti merumuskan modul ajar yang mengikuti sintaks model pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah TGT. Selain itu, peneliti menyusun soal-soal *post-test* untuk menilai capaian pembelajaran terkait topik keanekaragaman hayati

Indonesia dalam mata kuliah IPS. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan modul ajar yang telah dibangun. Proses pembelajaran biasanya meliputi berbagai kegiatan: (1) Guru menyampaikan pengetahuan tentang pokok bahasan kepada seluruh siswa. (2) Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok, yang tiap kelompok beranggotakan 6-7 orang. (3) Setiap kelompok mendapat kartu soal yang berisi 10 soal yang sama banyaknya, (4) Setiap kelompok mendapatkan soal dengan warna yang berbeda, (5) Saat pengerjaan berlangsung, setiap wakil anggota kelompok bergantian mengambil soal dan setiap orang hanya diperbolehkan mengambil 1 soal di depan, (6) Setelah itu, soal dibawa kembali dan didiskusikan bersama kelompok, (7) Jika sudah, wakil anggota kelompok maju ke depan untuk menuliskan jawaban yang telah didiskusikan, (8) Setelah menjawab, wakil anggota kelompok tersebut baru diperbolehkan mengambil soal yang selanjutnya, (9) Kelompok yang menang merupakan kelompok yang memiliki poin terbanyak dan ketepatan waktu

menjawab (setiap soal yang benar akan mendapatkan poin 10).

Kegiatan observasi dilakukan sepanjang setiap pertemuan atau siklus untuk mencatat dan mengamati fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran. Ini termasuk mendokumentasikan hambatan, masalah, dan aspek positif yang ditemui selama pelaksanaan tindakan. Selain itu, kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang perilaku dan tindakan siswa selama proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan pada akhir siklus dengan menggunakan pertanyaan *post-test* yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Tahap terakhir pada suatu siklus yaitu refleksi, dimana kegiatan refleksi ini mengacu pada hasil belajar siswa.

Hasil introspeksi ini menjadi landasan untuk meningkatkan dan menyempurnakan strategi dan pelaksanaan inisiatif pada tahap selanjutnya. Tujuan utama refleksi pada siklus I adalah untuk melihat dan mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dalam tindakan seseorang selama proses pembelajaran pada saat itu, dan untuk memberikan

wawasan untuk tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya. Dengan demikian, kekurangan dapat dikurangi untuk mendapatkan hasil yang optimal. Tabel di bawah ini menampilkan hasil belajar siswa pada siklus I kelas VIII-F di SMP Negeri 18 Surabaya.

Tabel 1 Data Deskriptif Frekuensi dan Presentase Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
94-100	Baik sekali	2	6,06%
86-93	Baik	4	12,12%
78-85	Cukup	8	24,24%
<78	Kurang	19	57,57%
Jumlah		33	100%

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Berdasarkan data, terdapat 2 siswa atau 6,06% dari total siswa yang memperoleh nilai 94-100 yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Selanjutnya terdapat 4 orang siswa atau 12,12% dari total siswa yang memperoleh nilai 86-93 yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 8 orang siswa atau 24,24% dari total siswa yang memperoleh nilai 78-85 yang termasuk dalam kategori cukup. Terakhir terdapat 19 orang siswa atau 57,57% dari total siswa yang memperoleh nilai ≤ 78 yang termasuk dalam kategori kurang baik. Tabel di

bawah ini menunjukkan sejauh mana pencapaian hasil belajar siswa kelas VIII-F SMP Negeri 18 Surabaya pada siklus I.

Tabel 2 Deskripsi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
78-100	Tuntas	14	42,42%
0-77	Tidak tuntas	19	57,57%
Jumlah		33	100%

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Berdasarkan tabel 2, dari 33 siswa kelas VIII-F SMP Negeri 18 Surabaya sebanyak 14 siswa masuk dalam kategori tuntas dengan presentase 42,42% dan sebanyak 19 siswa dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 57,57%. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I belum sepenuhnya efektif, karena masih banyak siswa yang belum memenuhi standar kinerja yang ditetapkan atau belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar ≤ 78 . Sementara, hasil analisis proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan beberapa hal yang perlu ditingkatkan, yaitu: (1)

guru memiliki kemampuan untuk menjelaskan konsep dasar topik dengan cara yang jelas, sehingga memungkinkan siswa memahami materi secara akurat dan tepat, (2) guru dapat memberikan instruksi yang jelas bagaimana proses pelaksanaan *game tournament*, agar kegiatan dapat berjalan sesuai rencana, (3) masih banyaknya siswa yang masih bingung dan kurang memahami jalannya permainan. (4) guru hendaknya mempertimbangkan dengan seksama pembagian waktu pada setiap sesi pembelajaran guna memastikan proses pembelajaran berjalan secara efisien dan optimal. Dengan menganalisis hasil refleksi ini, peneliti dapat mengembangkan kerangka kerja pembelajaran yang ditingkatkan pada siklus II, sehingga memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pada siklus II, sebanyak 8 siswa memperoleh nilai berkisar antara 94 sampai dengan 100 yang termasuk dalam kategori kinerja sangat baik. Hal ini mewakili 24,24% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Selain itu, terdapat 11 siswa, yang mencakup 33,33%, memperoleh nilai 86-93, yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, terdapat 7 siswa,

yang setara dengan 21,21%, memperoleh nilai 78-85, yang menunjukkan tingkat cukup. Terakhir, terdapat 7 siswa, yang juga mewakili 21,21%, memperoleh nilai di bawah 78, yang termasuk dalam kategori kurang ideal. Tabel di bawah ini menampilkan hasil penilaian pembelajaran siswa pada siklus II.

Tabel 3 Data Deskriptif Frekuensi dan Presentase Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
94-100	Baik sekali	8	24,24%
86-93	Baik	11	33,33%
78-85	Cukup	7	21,21%
<78	Kurang	7	21,21%
Jumlah		33	100%

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Pencapaian tujuan pendidikan siswa kelas VIII-F SMP Negeri 18 Surabaya pada siklus II ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4 Deskripsi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
78-100	Tuntas	26	78,78%
0-77	Tidak tuntas	7	21,21%
Jumlah		33	100%

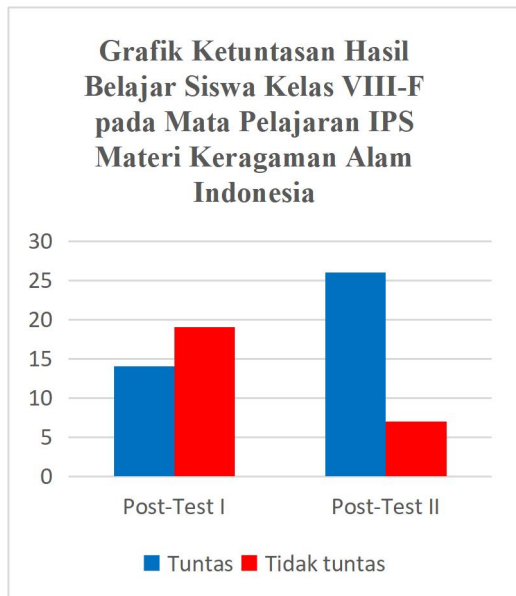
Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Grafik tersebut menunjukkan bahwa dari total 33 siswa, sebanyak 26 siswa atau 78,78% masuk dalam kategori tuntas karena telah

mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≥ 78 . Sebanyak 7 siswa atau 21,21% dari kelompok tersebut masuk dalam kategori tuntas karena tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≤ 78 .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VIII-F SMP Negeri 18 Surabaya telah berhasil menyelesaikan pembelajaran tentang keanekaragaman hayati Indonesia dalam mata pelajaran IPS pada siklus II. Selain itu, hasil pemeriksaan kegiatan pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan yang nyata. Guru telah mendalami konsep materi dan menyampaikan kepada siswa dengan berbagai macam media seperti PPT, video, dan gambar sehingga materi lebih mudah dipahami. Siswa juga menjadi lebih antusias karena sudah memahami alur permainan sesungguhnya. Hal tersebut didukung juga dengan pengondisian kelas dan waktu yang baik oleh guru, sehingga kondisi kelas menjadi lebih kondusif dan proses turnamen dapat berjalan dengan lancar sesuai rancangan yang telah disusun. Grafik yang diberikan menyajikan gambaran

komprehensif tentang hasil pembelajaran siswa di kelas VIII-F dalam materi Pelajaran IPS, khususnya dengan materi keragaman alam Indonesia.



Gambar 2 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-F pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Alam Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surabaya pada mata pelajaran keanekaragaman hayati Indonesia dalam kurikulum IPS. *Teams Games Tournament* merupakan kerangka pendidikan yang memadukan kegiatan belajar kelompok, dengan mempertimbangkan gaya belajar

siswa, relevansi, dan keseluruhan keuntungan yang dibawanya ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini menumbuhkan kemampuan siswa untuk menumbuhkan sikap kooperatif di antara kelompok dan mendorong interaksi yang efektif untuk mencapai hasil yang optimal.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman alam Indonesia, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII-F SMP Negeri 18 Surabaya. Hasil tersebut terlihat dari praktik mengajar, keterlibatan siswa, dan prestasi belajar di bidang IPS, khususnya pada materi keragaman alam Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus yang dilaksanakan.

Pada siklus pertama, terdapat lebih banyak siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan mereka yang memperoleh nilai tuntas. Namun, pada siklus kedua, terdapat

peningkatan jumlah siswa yang menyelesaikan kegiatan, melebihi mereka yang tidak menyelesaikan. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264.
- 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.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155.
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Journal of Education*, 2(5), 199–205.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal *Trikaya Parisudha* Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607.
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904.
- Rohmah, R. S., Suhaedah, S., & Mulyani, S. (2017). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Ips Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 13(1), 38–51.

- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1–9.
- Silalahi, G. D. A., Dalimunthe, I. P. S., Utami, S., & Malau, Y. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Tim. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 348–364.
- Yang, K., & Kreativitas, D. (2024). 3 1,2,3. 3(4), 413–446.
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91.