

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
IPS**

Hidayatul Ihsan Sany¹, Khofifatu Rohmah Adi²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru¹ Universitas Negeri Malang

A¹hidayatul.ihsan.2531747@students.um.ac.id, ²khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effectiveness of implementing the Cooperative Learning model Type Teams Games Tournament in improving the learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 3 Malang in Social Studies subjects. This study was motivated by the low learning outcomes and lack of active student engagement in the Social Studies learning process. This model is a strategy that can be used to enhance student participation in the classroom through educational games and intergroup competition activities. This research uses a Classroom Action Research (PTK) approach carried out in two cycles, each consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 32 eighth-grade students. The research instruments used were learning outcome tests, observation sheets, questionnaires, and documentation. The results showed that the implementation of the Teams Games Tournament model was able to improve student learning outcomes. The class average score increased from 75.48 (classical mastery 48.39%) to 84.69 in cycle I, and also increased to 91.25 in cycle II with a classical mastery level of 100%. Students' affective attitudes also increased to the good category with responsibility and teamwork indicators being the most prominent. Student responses through the questionnaire reinforced that the Teams Games Tournament model made learning more enjoyable and active. Thus, the cooperative learning model Type Teams Games Tournament has been proven effective in improving both cognitive and affective learning outcomes in Social Studies, and based on these results, Social Studies teachers are advised to consider the Teams Games Tournament learning model as an alternative in designing interactive lesson plans.

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Social Studies.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Malang pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPS. Model ini merupakan strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas melalui kegiatan permainan edukatif dan kompetisi antar kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas VIII yang berjumlah 32 orang. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar, lembar observasi, angket, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 75,48 (Ketuntasan klasikal 48,39%) menjadi 84,69 pada siklus I, dan juga meningkat hingga 91,25 pada siklus II dengan tingkat ketuntasan klasikal 100%. Sikap afektif siswa juga mengalami peningkatan ke kategori baik dengan indikator tanggung jawab dan kerja sama tim yang paling menonjol. Respon siswa melalui angket memperkuat bahwa model *Teams Games Tournament* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif maupun afektif siswa pada mata pelajaran IPS dan berdasarkan hasil ini disarankan untuk guru Ilmu Pengetahuan Sosial dapat mempertimbangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai alternatif dalam menyusun rancangan pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci: Team's Games Tournament, Hasil belajar, IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga merupakan sebuah upaya untuk memanusiakan manusia dengan cara mengubah perilaku individu dan kelompok berdasarkan nilai agama, filsafat, ideologi, sosial dan budaya (Mastari & Ramadhani, 2023). Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses yang penting sebab peradaban manusia selalu bersinggungan dengan pendidikan. Peradaban manusia yang selalu berkembang dinamis menjadi salah satu bentuk dari terselenggaranya proses pendidikan dalam kehidupan manusia.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar (Ristiowati & Suprayitno, 2014). Pembelajaran merupakan Suatu aktivitas yang dilakukan untuk menciptakan interaksi antara pengajar dan peserta didik guna mencapai tujuan yaitu pengalaman belajar yang berdampak pada pengetahuan, sikap dan keterampilan (Huriyah Oktavia, 2026). Pembelajaran terdiri dari berbagai komponen yang saling

berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Pada bagian metode, harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik materi yang dibelajarkan untuk dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran umumnya mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagaimana yang disampaikan oleh Bloom (1964) Ranah kognitif yang berfokus pada kemampuan berpikir, memahami dan menerapkan pengetahuan. Ranah afektif berkaitan dengan emosi, nilai-nilai, serta perasaan. Ranah psikomotorik yang meliputi keterampilan fisik dan juga koordinasi gerakan tubuh (Wirda et al., 2020). Ketercapaian tujuan pembelajaran ini biasa disebut sebagai hasil belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan manusia mencakup berbagai aspek, yang semuanya memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, terutama melalui interaksi sosial (Silaban et al., 2025).

Ilmu pengetahuan sosial salah satu mata pelajaran yang wajib

dipelajari siswa. Ilmu pengetahuan sosial merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah (Musyarofah et al., 2021). Ilmu pengetahuan sosial tidak sama dengan ilmu-ilmu sosial akan tetapi ada hubungan erat antara IPS dengan ilmu-ilmu sosial. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, membantu pengembangan individu peserta didik untuk peduli terhadap kondisi riil masyarakat serta mampu melakukan pemecahan masalah terhadap persoalan yang ada secara kritis, analisis dan bertanggung jawab (Ristiowati & Suprayitno, 2014). Ilmu pengetahuan sosial memiliki tujuan untuk melatih peserta didik agar berfikir sistematis, kritis, bersikap dan bertindak sehingga bisa beradaptasi terhadap kehidupan masyarakat.

Keberhasilan pembelajaran ips merupakan hal yang sangat penting untuk diupayakan. Namun pada implementasinya bukan hal yang

mudah. Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII di SMP 3 Negeri Malang ditemukan bahwa suasana kelas masih kurang kondusif. Sebagian siswa tidak memperhatikan pembelajaran karena menunjukkan gejala mengantuk, merasa bosan serta mengganggu temannya. Selain itu, hanya beberapa dari mereka yang berani untuk menyampaikan hasil dari kegiatan belajarnya. Penyebab lainnya berdasarkan hasil wawancara yaitu kurangnya minat mengikuti pembelajaran IPS karena merasa kesulitan memahami materi yang didominasi oleh bacaan. Kondisi ini jika tidak diatasi akan berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran, rendahnya pemahaman materi, tidak fokus pada tugas, pasif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian 68,23 %, dari 33 siswa hanya 3 ($\pm 9\%$) siswa yang mencapai standar minimum yang telah ditetapkan sedangkan 30 ($\pm 91\%$) siswa tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti sebagai guru mencari solusi yang bisa membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya adalah dengan

penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang paling aktif dan menarik (Prihatmojo, 2020). Model pembelajaran ini melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Sehingga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya (Andi Sulistio, 2022).

Beberapa Penelitian sebelumnya dari penerapan metode *Teams Games Tournament* ini oleh Grace Dewi Auci ditemukan bahwa sebagian besar siswa merasa sangat terbantu dengan adanya penerapan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dan kerja tim pada pembelajaran biologi terutama pada materi fotosintesis. Hasil penelitian selanjutnya dari Nurhaliza S. Lamapa, penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan rasa tanggung jawab kelompok dan membangun suasana belajar lebih menyenangkan. Hasil penelitian lainnya juga dari Erma Nurhijjah Rakasisw yakni model pembelajaran kooperatif teams games tournament sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan berpangkat.

Dengan demikian, peneliti tertarik mengangkat judul penelitian “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS” untuk mengetahui ada atau tidaknya dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMP pada mata pelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

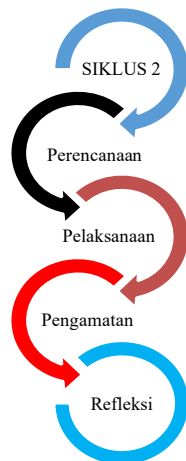
Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Research*) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat proses pembelajaran langsung dengan tujuan mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru, meningkatkan kualitas,

serta hasil belajar dan menguji inovasi dalam proses pembelajaran (Fatimah & Nuryaningsih, 2018).

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat memperbaiki profesionalisme dan keterampilan lainnya yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan observasi saat proses pembelajaran, permasalahan dan kekurangan yang ditemukan kemudian dilakukan penelitian untuk menemukan solusi untuk memperbaiki masalah atau kekurangan yang ditemui di dalam kelas. Model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart yang tahapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Sinaga, 2024).



Gambar 1. Siklus PTK 1



Gambar 2. Siklus PTK 2

1. Siklus I (Pertama)

a. Perencanaan,

pada tahap ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, asesmen diagnostik, lembar wawancara, angket peserta didik. Serta menyusun rencana pembelajaran mendalam berbasis *Teams Games Tournament*, lembar kerja peserta didik, peneliti kemudian mendiskusikan perencanaan tersebut dengan guru pamong untuk mendapatkan saran dan masukan agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan baik.

b. Pelaksanaan,

pada tahap ini meliputi pelaksanaan atau penerapan semua rancangan yang berhubungan dengan hal-hal yang akan diteliti dan bekerja sama

dengan rekan sejawat untuk melakukan dokumentasi sebagai bukti telah melakukan penelitian.

c. Observasi

Selama tahap pelaksanaan, observasi juga sedang berlangsung. Rekan guru sebagai observer, melakukan observasi setiap tindakan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk penelitian. Hasil dari observasi akan digunakan sebagai evaluasi dalam melakukan tindakan pada siklus ke II

d. Refleksi,

Pada tahap ini pelaksanaannya meliputi kegiatan mengevaluasi kekurangan dari penerapan rencana pembelajaran mendalam model *Teams Games Tournament* dan menyusun perbaikan untuk siklus berikutnya.

2. Siklus II (Kedua)

Pada Siklus II pelaksanaannya meliputi perbaikan berdasarkan refleksi dari Siklus I dengan langkah yang sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

3. Teknik Pengumpulan data

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Malang yang berlokasi

Jl. Dokter Cipto No. 20 Kelurahan

Rampal Celaket, Kecamatan Klojen, Kota Malang Jawa Timur. Subjek penelitiannya siswa kelas VIII SMP 3 Negeri Malang sementara objek penelitian ini hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Tes,

Untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilakukan tes dengan memberikan butiran soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Indikator soal disusun dengan memecah materi pembelajaran "Asal-usul nenek moyang" menjadi beberapa sub topik utama meliputi mengidentifikasi teori asal-usul nenek moyang, membedakan kelompok migrasi beserta contoh sukunya di Indonesia, menganalisis jalur migrasi nenek moyang, mengidentifikasi waktu kedatangan, dan mengidentifikasi hasil kebudayaan yang dibawa oleh kelompok migrasi nenek moyang. Soal tes bentuk pilihan ganda dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang

lebih kompleks dan berkenaan dengan ingatan, aplikasi, analisis, pengertian, sintesis dan evaluasi (Ropii & Fahrurrozi, 2017).

b. Observasi,

Pelaksanaan pada tahap observasi yaitu peneliti berperan sebagai guru dan guru pamong sebagai observer dalam pelaksanaan pembelajaran dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung baik pada siklus I maupun siklus II. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan disengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang diselidiki (Zuchri, 2021). Lembar observasi disesuaikan dengan komponen kegiatan dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir. instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang berbentuk ceklis. Aspek yang diamati meliputi kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, partisipasi, disiplin dan menghargai orang lain.

c. Angket

Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik

terhadap pembelajaran teams games tournament.

d. Dokumentas

untuk melengkapi data peneliti melakukan dokumentasi selama proses pembelajaran seperti foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, lembar kerja peserta didik, rencana pembelajaran mendalam, dan daftar nilai siswa.

4. Teknik Analisis data

a. Kuantitatif

Dengan teknik pengumpulan data tes untuk menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan. Instrumen tes merupakan perangkat yang digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan dan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.

b. Kualitatif

yaitu dengan menganalisis data hasil observasi secara deskriptif serta melihat peningkatan aktivitas peserta didik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun Modul Ajar materi IPS

(Asal-Usul Nenek Moyang) dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti juga menyiapkan lembar observasi guru, lembar observasi sikap siswa, angket, dan instrumen evaluasi (Pre-Test dan Post-Test 1)

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks TGT yang dikombinasikan dengan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran siklus I berlangsung dalam 2 kali pertemuan. Sebelum memulai pembelajaran peneliti melakukan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi pembelajaran. Setelah itu, peneliti memulai kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan. Selama proses pembelajaran, observer (guru pamong) mengisi lembar instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk menilai kinerja peneliti sebagai guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan siswa saat mengikuti proses pembelajaran

Berdasarkan data observasi dari penilaian guru pamong terhadap Peneliti sebagai guru yang melaksanakan proses pembelajaran, performa dalam mengelola pembelajaran di kelas berbasis TGT dinilai baik. Guru memiliki keunggulan pada aspek kelancaran menjelaskan materi dan pemberian contoh nyata. Namun terdapat beberapa indikator yang masih perlu ditingkatkan, seperti kemampuan mengarahkan materi sesuai tujuan pembelajaran, kesesuaian sintaks, keterampilan memanfaatkan media, serta pengelolaan kelas yang belum sepenuhnya kondusif. Total skor kinerja guru pada siklus I mencapai 58 dari skor maksimal 68, dengan persentase keberhasilan 85,29%. Dari hasil tersebut masuk kategori sangat baik.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran peneliti melakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Penilaian kognitif siswa pada siklus I diukur dari perbandingan nilai Tes awal dengan nilai Post-tes I setelah tindakan TGT dilakukan. Merujuk

pada data rekapitulasi nilai, diperoleh hasil sebagai berikut:

- a). Rata-rata nilai tes awal sebelum tindakan TGT sebesar 75,48 dengan persentase ketuntasan 48,39% hanya 16 dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan nilai KKM IPS yaitu 80.
- b). Setelah tindakan siklus I, nilai rata-rata kelas melonjak signifikan mencapai 84,69 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100 % (seluruh siswa berhasil mencapai KKM)

c. Refleksi Siklus I

Meskipun hasil kognitif siswa mencapai ketuntasan hampir 100 % namun masih memerlukan tindakan siklus II untuk memastikan hasil kognitif siswa. Peneliti dan observer juga menggaris bawahi beberapa kendala kualitatif yang ditemukan dari hasil observasi.

- a). Kondisi kelas, peneliti mencatat bahwa kondisi kelas terkadang kurang kondusif karena beberapa siswa asyik main HP sendiri di luar kepentingan pembelajaran

b). Tanggung jawab individu dalam kelompok yang belum merata sepenuhnya

c). Kesiapan belajar, beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi IPS yang abstrak jika belum membaca materi tersebut.

d). Partisipasi, sebanyak 17,6 % siswa merasa belum sepenuhnya aktif berpendapat di dalam kelompoknya.

Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus II dengan fokus pada memastikan hasil kognitif siswa pada siklus I, perbaikan pada pengelolaan kelas dan peningkatan kesiapan belajar mandiri siswa.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Menindak lanjuti kendala pada siklus I, peneliti merancang perbaikan tindakan berupa :

- 1) Ketegasan Pengelolaan kelas dengan membuat kesepakatan kelas yaitu mengumpulkan HP siswa sebelum pembelajaran dimulai kecuali saat digunakan untuk mengakses

informasi dari Lembar Kerja Siswa (lkpd).

- 2) Setiap anggota kelompok harus terlibat menjawab setiap pertanyaan.

- 3) Optimalisasi kesiapan belajar. Sebelum pembelajaran dimulai, guru memberikan instruksi terarah kepada siswa untuk mencari dan mempelajari materi terlebih dahulu di rumah menggunakan sumber internet.

b. Pelaksanaan dan pengamatan

Pelaksanaan pembelajaran IPS materi asal-usul nenek moyang untuk siklus kedua dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Selama proses pembelajaran guru pamong sebagai observer mengisi instrumen penilaian berupa lembar observasi terhadap kinerja peneliti sebagai guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT yaitu dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Langkah perbaikan tersebut berdampak positif pada performa mengajar peneliti sebagai guru pembelajaran. Seluruh aspek meningkat ke kategori sangat baik, termasuk kemampuan komunikasi dengan siswa, keluwesan sikap, manajemen waktu turnamen, serta pemberian *reward* yang lebih efektif. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung indikator tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas serta keaktifan dalam permainan menjadi lebih baik. Hubungan kooperatif antar anggota tim terjalin dengan solid.

Langkah membuat kesepakatan kelas ketat sebelum pembelajaran dimulai berhasil membuat konsentrasi siswa sepenuhnya terarah pada permainan akademik TGT. Instruksi sebelum kegiatan pembelajaran, berjalan dengan baik terlihat dari siswa yang lebih siap mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dan mandiri memanfaatkan teknologi. Hal itu sesuai dengan hasil wawancara bahwa mereka terbiasa mencari

sumber belajar digital secara mandiri dari internet.

Untuk melihat konsistensi pencapaian siswa dalam aspek kognitif, dilakukan pengambilan nilai Post-Test 2 pada akhir siklus II. Berdasarkan data nilai yang sudah didapatkan, berikut adalah perbandingannya dengan Siklus I

Tabel 1 Perbandingan Nilai			
Parameter Analisis	PreTes	Siklus I (Post tes I)	Siklus II (Post Test II)
Nilai Rata-rata kelas	75,48	84.69	91.25
Persentase	48.39% (16 dari	100 % (32	100 % (32
Ketuntasan Klasikal (KKM : 80)	32 siswa)	siswa)	siswa)

Tabel dibawah ini untuk melihat peningkatan nilai dari Pre-Test ke siklus I dan Siklus II

Tabel 2 Peningkatan Nilai		
Pre tes ke Siklus I	Siklus I ke Siklus II	Pre tes ke siklus II
9.21	6,56	15,77

Data pada tabel di atas memperlihatkan peningkatan kualitas nilai yang signifikan. Tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. keberhasilan penuntasan hasil belajar ini didukung oleh struktur

model TGT yang menuntut tanggung jawab kelompok. Melalui mekanisme turnamen siswa termotivasi untuk saling membantu sesama anggota kelompoknya agar tim memperoleh poin maksimal. Hal ini selaras dari hasil wawancara siswa bahwa bagian yang paling menarik ketika bermain sambil belajar. Mereka juga menambahkan metode TGT menyenangkan jadi mudah memahami materi.

Setelah melakukan pemantapan tindakan pada siklus II, peneliti menyebarkan angket penerapan TGT. Berdasarkan data angket tersebut, respon siswa sangat positif dan memperkuat keberhasilan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* :

- a). Pemahaman materi. Sebesar 64,7% siswa setuju dan 29,4% sangat setuju bahwa metode *Teams Games Tournament* mempermudah mereka memahami materi pembelajaran.
- b). Kesenangan Belajar. Dominasi respon positif terlihat dari 76,5% siswa sangat setuju bahwa turnamen games membuat

pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan.

- c). Peningkatan keaktifan. Sebesar 64,7% siswa sangat setuju bahwa model *Teams Games Tournament* mendorong mereka bertindak lebih aktif di dalam kelas.

- d). Kerja sama kelompok. Sebesar 52,9% siswa sangat setuju bahwa mereka menjadi lebih suka belajar secara berkelompok dan mampu bekerja sama dengan baik.

c. Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa perbaikan tindakan telah berhasil mengatasi seluruh kendala pada siklus I. Melalui kesepakatan kelas mengumpulkan *Handphone*, terbukti efektif membuat suasana kelas menjadi kondusif dan fokus. Tugas pencarian materi di rumah terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa saat melaksanakan turnamen akademik kelas. Karena indikator keberhasilan kinerja guru, sikap afektif siswa, respon angket dan hasil belajar kognitif telah mencapai target, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai pada siklus II.

d. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa secara bertahap dari siklus I menuju siklus II. model pembelajaran ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

**Tabel 3 Rekapitulasi
perkembangan data hasil belajar**

Tahapan Evaluasi PTK	Nilai rata- rata	Persentase Ketuntasan (KKM 80)	Keterangan
Pre-tes	75,48	48,39%	Belum tuntas
Post-Tes I	84,69	100%	Peningkatan signifikan
Post-tes II	91.25	100%	Berhasil tuntas

Berdasarkan tabel di atas, secara kognitif terjadi kenaikan berkesinambungan dari awal (Pre-tes) sampai akhir siklus II. keberhasilan penuntasan hasil belajar kognitif ini tidak terlepas dari karakteristik intrinsik model *Teams Games Tournament* yang memadukan unsur kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik. Menurut (Andi Sulistio,

2022), model pembelajaran merupakan salah satu model yang paling aktif karena melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, serta mengintegrasikan peran tutor teman sebaya didalamnya.

Dalam penelitian ini, pembelajaran IPS yang awalnya dinilai abstrak dan membosankan oleh siswa karena didominasi teks bacaan berhasil ditransformasikan menjadi informasi yang menarik yang dikemas melalui permainan akademik dan turnamen. Saat turnamen berlangsung siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi dalam kelompoknya secara sukarela membantu temannya yang kesulitan agar tim mereka mampu mengumpulkan poin maksimal. Proses interaksi sosial dan tutor teman sebaya inilah yang memicu pemahaman konsep secara mendalam sehingga selaras dengan teori (Silaban et al., 2025), interaksi sosial dalam kelompok memainkan peran penting dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif manusia.

Peningkatan tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, melainkan

juga terjadi pada ranah afektif dan respon psikologis siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa indikator tanggung jawab dan kerja sama tim yang paling menonjol. Hal ini disebabkan oleh mekanisme skor TGT yang bersifat saling bergantung yang dimana skor turnamen setiap individu akan diakumulasi menjadi skor kelompok. Membuat setiap siswa merasa memiliki tanggung jawab moral untuk berkontribusi bagi kelompoknya. Pendapat ini divalidasi kuat oleh data respon angket siswa di akhir siklus II, dimana mayoritas siswa menyatakan model *Teams Games Tournament* mempermudah mereka memahami materi (64,7% setuju, 29,4% sangat setuju), dan 76,5 % menyatakan TGT membuat pembelajaran IPS menjadi sangat menyenangkan serta 64,7% sangat setuju model TGT mendorong mereka lebih aktif didalam kelas. Hal ini diperkuat oleh temuan (Ristiowati & Suprayitno, 2014) bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran yang berdampak

linier terhadap penguatan hasil belajar IPS.

Hal yang menjadi nilai kebaruan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah keberhasilan peneliti dalam mengatasi kendala kualitatif berupa distraksi teknologi pada siklus I melalui manajemen kelas yang tegas pada siklus II. Pada siklus I ditemukan fakta bahwa kondisi kelas kurang kondusif akibat siswa menggunakan *Handphone* di luar kepentingan pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan inovasi regulasi kelas pada siklus II berupa pembuatan kesepakatan bersama untuk mengumpulkan *Handphone* (HP) sebelum pembelajaran, kecuali bisa digunakan ketika kerja kelompok berlangsung. Selain itu, peneliti memanfaatkan potensi digital siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran terbalik sederhana, dimana siswa diberikan instruksi untuk mencari materi secara mandiri dirumah melalui internet sebelum materi dibahas di kelas.

Kolaborasi antara ketegasan manajemen kelas dengan pemanfaatan kemandirian digital

siswa terbukti efektif. Ketika siswa masuk kelas, mereka telah memiliki modal pengetahuan awal yang siap diuji dalam turnamen akademik *Teams Games Tournament* (TGT). Pembatasan penggunaan *Handphone* terbukti berhasil mengalihkan konsentrasi dan fokus siswa pada permainan edukatif. Langkah ini sejalan dengan pemikiran (Huriyah Oktavia, 2026), bahwa pengelolaan komponen metode dan penciptaan suasana kelas yang kondusif oleh guru merupakan pilar utama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Malang. Proses evaluasi yang dilakukan secara bertahap yaitu selama dua siklus berhasil meningkatkan pencapaian kompetensi siswa baik dalam ranah kognitif maupun afektif. Mengingat keberhasilan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

kelas VIII, peneliti merekomendasikan sebagai salah satu alternatif bagi para guru untuk mengatasi kepasifan dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

Adapun saran perbaikan yaitu bagi pendidik untuk merancang pengelolaan waktu yang lebih ketat terutama saat pembagian kelompok agar setiap sintaks TGT tidak mengurangi waktu pengerjaan refleksi di akhir pembelajaran. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan media pembelajaran untuk mendukung setiap proses pembelajaran dari awal sampai akhir.

Bagi penelitian lanjutan yang relevan, mengingat penelitian ini terbatas pada ruang lingkup siswa kelas VII SMP Negeri 3 Malang pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial tertentu disarankan memperluas subjek dan materi, dengan menguji model pembelajaran ini pada setiap jenjang pendidikan, karakteristik siswa atau sub materi IPS yang berbeda untuk melihat generalisasi efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

52.

Buku :

- Mastari, & Ramadhani, M. P. (2023). *Tahta Media Group*. Surakarta: Tahta media.
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dsar IPS*. Depok: KOMOJOYO PRESS.
- Zuchri, A. (2021). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*. Cv.Syakir Media Press.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., & Widiputera, F. (2020). *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: PERNYATAAN HAK CIPTA
- Sinaga, D. (2024). *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas*. In *Ptk*.
<http://repository.uki.ac.id/14315/1/BukuAjarPenelitianTindakanKelas.pdf>
- Silaban, R. A., Nurchintyawati, I., & Effendi. (2025). Taksonomi Pendidikan. *Socius Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 107116.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.

Artikel in Press :

- Oktaviana, Huriyah, Sugiarto, R., & Asror, M. (2026). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model Cooperative Learning*. 4(1), 43–52.
- Huriyah Oktavia. (2026). *Nusantara Educational Review Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model Cooperative Learning*. 4(1), 43–

Jurnal :

- Ristiowati, & Suprayitno. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1–10.
<https://www.academia.edu/download/61122990/12416-25961-1-SM20191104-103335-1mrato1.pdf>
- Andi Sulistio, N. H. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Visipena Journal*, 2(1), 21–27.