

**IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 13 MALANG**

Niken Dia Agustin¹, Djoko Soelistijo²

^{1,2}Departemen Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Negeri Malang,

¹niken.dia.25317474@students.um.ac.id

ABSTRACT

Implementing educational reforms that allow for the freedom to design learning activities is a key focus of education in Indonesia. However, a complex issue within the Indonesian educational landscape is the low level of student engagement during the learning process. Teachers often retain full control over instruction, thereby limiting students' ability to construct knowledge independently; consequently, students may be physically present but remain socially, emotionally, and intellectually disengaged. One solution to enhance student engagement is the implementation of cooperative learning models. This study aims to measure the impact of the Teams Games-Tournament (TGT) learning model, supported by the use of Uno Stacko, on student engagement. A quantitative approach utilizing a One-Group Pretest Posttest experimental design was employed. The study sample consisted of 32 students from class 8A at SMP Negeri 13 Malang. The results indicate that the TGT learning model successfully fosters active learning. These findings demonstrate that the TGT model, supplemented by Uno Stacko, offers a potential solution to the problem of low student engagement in Social Studies (IPS) lessons.

Keywords: Learning Model; Teams Games Tournament (TGT); Learning Activeness

ABSTRAK

Langkah penerapan pembaharuan pendidikan melalui kebebasan merancang kegiatan belajar merupakan salah satu fokus pendidikan di Indonesia. Namun, permasalahan kompleks yang muncul pada lingkup pendidikan Indonesia adalah rendahnya keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran. Guru sepenuhnya memegang kontrol pembelajaran sehingga menimbulkan terbatasnya murid dalam mengkontruksi pengetahuannya secara mandiri. Sehingga menyebabkan murid hanya hadir secara fisik, namun tidak aktif secara sosial, emosional dan intelektual. Salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar murid melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar murid. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif *Experimen One Group Pretest Posttest*. Sampel yang digunakan adalah 32 murid kelas 8A SMP Negeri 13 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT

berbantuan *Uno Stacko* dapat menjadi alternatif solusi permasalahan rendahnya keaktifan belajar IPS.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; Teams Games Tournament (TGT); Keaktifan Belajar

A. Pendahuluan

Pelaksanaan Pendidikan di Indonesia terus mengupayakan pembaharuan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Langkah yang wajib ditempuh antara lain melalui upaya memberikan kebebasan guru dalam merancang kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan murid (Harjun et al., 2026). Kebijakan tersebut diharapkan mampu mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna, berpusat pada murid dan pelaksanaan pembelajaran yang optimal. Pendidikan mendorong henerasi muda memperoleh kehidupan layak dimasa depan melalui bekal pendidikan. Sejalan dengan penelitian (Calam et al., 2020) sekolah memiliki peran sebagai wadah mewujudkan cita-cita pendidikan melalui pengembangan kompetensi dan pengetahuan yang bersifat umum dan khusus.

Mata pelajaran yang diajarkan salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS dikenal sebagai matapelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu diantaranya fenomena sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS mengupayakan untuk mendorong murid mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kepekaan terhadap permasalahan sosial, serta kemampuan untuk memahami dinamika sosial yang ada dilingkungan masyarakat secara komprehensif (Rahmawati & Zidni,

2019). Namun, harapan tersebut seringkali terhambat karena proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan baik. Faktor penyebab utamanya adalah permasalahan rendahnya keaktifan murid dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan rendahnya keaktifan belajar murid akan mengurangi tingkat optimal pencapaian tujuan pembelajaran hingga hasil belajar yang diharapkan (Sardiman, 2018).

Keaktifan murid tergolong sebagai salah satu aspek kebutuhan belajar yang penting dan menentukan keberhasilan proses pembelajaran dikelas. Keaktifan belajar bukan hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara mental, sosial, dan emosional selama kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2016). Murid yang aktif dalam pembelajaran akan lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Namun, permasalahan keaktifan belajar saat ini telah menjadi fenomena yang meluas di berbagai jenjang Pendidikan di Indonesia. Penelitian (Busa, 2023) mengidentifikasi bahwa rendahnya keaktifan murid diakibatkan oleh beberapa faktor yakni faktor internal yang mencakup kondisi fisik dan psikologis, serta faktor eksternal pengaruh dari guru, teman dan sarana belajar. Kondisi ini diperburuk dengan permasalahan kurangnya rasa percaya diri, penggunaan model pembelajaran yang monoton, dan kurangnya pemberian stimulus dari guru yang mendorong keinginan untuk aktif pada kegiatan pembelajaran.

Sehingga permasalahan keaktifan murid pada kegiatan pembelajaran menjadi isu mendesak yang harus segera diatasi.

Permasalahan rendahnya keaktifan belajar ini dialami oleh murid kelas 8A ketika pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan Pembelajaran IPS dikelas 8A SMP Negeri 13 Malang menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mampu menunjukan keaktifan belajar yang optimal. Pada pembelajaran IPS murid cenderung bersikap pasif, hanya menyimak penjelasan guru, tidak menyampaikan pendapat, maupun bertanya kepada guru. Akibatnya, selama proses pembelajaran guru mendominasi interaksi dan proses konstruksi pengetahuan murid menjadi terbatas. Kondisi ini mengakibatkan murid terhambat dalam membangun konstruksi pengetahuan secara mandiri dan pembelajaran menjadi kurang bermakna (Bond et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi rendahnya keaktifan belajar diakibatkan oleh kurangnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik yakni dorongan diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar contohnya bertanya, menjawab dan berdiskusi. Sedangkan ekstrinsik terdiri dari beberapa faktor diantaranya kondisi lingkungan, metode dan model pembelajaran yang digunakan dan tingkat kesukaran materi. Sejalan dengan penelitian (Rizqiya et al., 2025) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkaitan dengan keinginan dan dorongan diri sendiri sedangkan motivasi ekstrinsik diperoleh melalui dukungan lingkungan dan strategi yang tepat. Kondisi ini dikhawatirkan akan mempengaruhi tingkat pemahaman materi dan hasil belajar murid di sekolah.

Salah satu upaya mendorong peningkatan keaktifan belajar murid dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan aktif. Selaras dengan penelitian (Haliza et al., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif mampu mendorong keaktifan murid dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan kerjasama, diskusi dan partisipasi kolektif. Solusi permasalahan rendahnya partisipasi aktif murid 8A dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang implementasinya mengintegrasikan kegiatan diskusi, kerjasama dan turnamen kelompok (Saputra & Harjono, 2024). Beberapa keunggulan model pembelajaran TGT diatas, mampu menciptakan proses belajar yang melibatkan murid secara aktif sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

Tingkat keefektifitasan penggunaan model TGT telah dibuktikan melalui beberapa kajian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Beberapa kajian empiris dibawah membuktikan bahwa model pembelajaran TGT terbukti mampu mendorong keaktifan belajar murid. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi dan hubungan antara penggunaan model pembelajaran dengan keaktifan murid dikelas. Penelitian yang dilakukan Permana et al., (2024) memperoleh hasil bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT mampu mendorong keaktifan belajar murid karena terciptanya suasana belajar

yang interaktif dan kolaboratif. Temuan serupa dilakukan oleh Maulida et al., (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media game digital mampu meningkatkan respon partisipasi aktif siswa secara signifikan. Integrasi media permainan berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, antusiasme dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Syahputra et al., (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu mengubah persepsi murid terhadap pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi lebih menarik dan interaktif.

Landasan teori yang menjadi dasar penelitian ini adalah teori pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila dilakukan secara berkelompok yang dibentuk secara heterogen. Dalam pembelajaran kooperatif, suasana belajar seperti ini akan mendorong keinginan untuk berdiskusi, bekerjasama, bertukar ide dan saling mendukung. Teori ini bertumpu pada dua prinsip utama yaitu tujuan kelompok dan tanggung jawab individu. Melalui aktivitas belajar secara kooperatif mampu menciptakan murid yang aktif secara fisik, sosial, intelektual dan emosional. Menurut penelitian (Sudjana, 2021) terdapat delapan indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa, yaitu: (1) murid lebih aktif dalam pembelajaran; (2) murid lebih berani terlibat dalam proses pembelajaran; (3) murid lebih sering bertanya kepada sesama atau guru; (4) murid lebih aktif mencari informasi; (5) murid aktif berdiskusi dalam kelompok; (6) murid mampu menilai kemampuan dirinya; (7) murid berlatih memecahkan soal secara mandiri;

dan (8) murid mampu menerapkan pengetahuan pada situasi nyata. Kedelapan indikator diatas merupakan acuan utama dalam menentukan tingkat keaktifan murid.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, secara empiris model pembelajaran menggunakan model TGT mampu menciptakan murid yang aktif selama proses pembelajaran. Tetapi penelitian yang berfokus pada efektivitas penggunaan model TGT berbantuan media *Uno Stacko* masih sangat terbatas. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan model TGT berbantuan *Uno Stacko* pada pembelajaran IPS SMP. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi nyata dalam implementasi pendidikan di Indonesia melalui inspirasi penggunaan model pembelajaran.

Sehingga pembelajaran IPS di sekolah menjadi lebih aktif, interaktif, kolaboratif dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design*. Penelitian ini dilakukan dengan kegiatan pengamatan terhadap satu kelas yang diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga pada penerapannya hanya berfokus pada satu kelas sampel tanpa kelas control. Kelas yang dipilih adalah kelas 8A SMP Negeri 13 Malang. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan mengukur tingkat keaktifan belajar murid ketika pembelajaran IPS berlangsung. Murid dikelas 8A kemudian diberikan soal *pretest* sebelum kegiatan pembelajaran dan *posttest* setelah kegiatan pembelajaran. Soal *pretest* dan

posttest diberikan dalam bentuk angket dengan jumlah 16 pertanyaan yang berkaitan dengan keaktifan belajar. Data yang diambil yaitu hasil *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian akan diujikan, antara lain: 1) Uji Normalitas (Shapiro-Wilk); 2) Uji Homogenitas; 3) Uji sample *T-Test*; dan 4) Uji Effect Size. Berikut disajikan desain penelitian:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pre-test	Perlakuan (X)	PosT-Test
Y_1	X	Y_2
Y1 = Nilai <i>Pretest</i> (nilai yang diperoleh dari pengerjaan angket sebelum perlakuan)		
X = Perlakuan (penerapan model pembelajaran TGT berbantuan <i>Uno Stacko</i>)		
Y2 = Nilai <i>Posttest</i> (nilai yang diperoleh dari pengerjaan angket setelah perlakuan)		

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil *pretest* dan *posttest* keaktifan belajar murid kelas 8A SMP Negeri 13 Malang dianalisis melalui beberapa tahap pengujian statistik. Analisis statistik ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Uno Stacko* dalam meningkatkan keaktifan belajar murid. Keempat uji tersebut meliputi: (1) Uji Normalitas Shapiro-Wilk; (2) Uji Homogenitas Levene; (3) Uji Paired Sample *T-Test*; dan (4) Uji Effect Size Cohen's d. Berikut ini hasil uji yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS:

1. Uji Normalitas

Pengujian awal pada data hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat distribusi normal data yang telah diperoleh. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel terdiri atas 32 murid atau kurang dari 50. Sehingga uji Shapiro-Wilk dinilai paling relevan untuk diimplementasikan. Berikut ini hasil uji normalitas Shapiro-Wilk:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.970	32	.511
<i>Posttest</i>	.958	32	.238

Pengambilan keputusan terhadap hasil uji Shapiro-Wilk dinilai signifikan apabila nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Data *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,511 sedangkan data *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,238. Kedua nilai signifikansi dari uji normalitas menunjukkan lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat homogenitas antara data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Lavene's yang menjadi dasar dalam pengelompokkan data homogen dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut ini hasil uji homogenitas yang diperoleh:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Levene

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan Belajar	1.078	1	62	.303

Kriteria pengambilan keputusan dari uji homogenitas berpatokan apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jika data yang diperoleh lebih dari nilai tersebut, maka data dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada table 3 menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,303. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data pretest dan posttest keaktifan belajar murid bersifat homogen.

3. Uji Paired Sample T-Test

Uji Paired Sample T-Test dilakukan untuk menguji selisih rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* keaktifan belajar murid setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Uno Stacko*. Hipotesis dalam pengujian Paired Sample T-Test ini adalah dinyatakan H_0 apabila tidak terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, dan H_a apabila terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*.. Hasil uji disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pre test</i>	39.22	5.229	-11.819	31	.000
<i>Post test</i>	55.16	5.793			

Berdasarkan uji Paired Sample T-Test yang telah dilakukan diperoleh

data rata-rata skor pretest keaktifan murid sebesar 39,22. Sedangkan pasca penerapan model pembelajaran *Uno Stacko* diperoleh data rata-rata hasil posttest sebesar 55,16. Berdasarkan kedua data tersebut diperoleh hasil selisih rata-rata hasil pretest dan posttest sebesar 15,938. Hasil analisis dari data diatas menunjukkan nilai t sebesar -11,819 dengan df sebesar 31 dan nilai sig 2 tailed sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan dari data diatas menunjukkan perbedaan signifikan keaktifan belajar murid antara sebelum diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan *Uno Stacko*.

4. Uji Effect Size

Uji effect size dilakukan untuk mengukur besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar murid kelas VIII A. Penelitian ini menggunakan Uji Effect Size Cohen's d yang dilakukan dengan membandingkan selisih rata-rata nilai pretest dan posttest terhadap pooled standard deviation. Hasil perhitungan effect size disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Effect Size Cohen's d

Mean Difference	Pooled SD	Cohen's d
15.938	5.518	2.888

Nilai hasil Uji Effect Size mengacu pada kriteria jika nilai $d < 0,20$ maka menunjukkan kategori efek sangat kecil, sedangkan jika nilai $0,20 \leq d < 0,50$ maka menunjukan efek kecil, nilai $0,50 \leq d < 0,80$ maka efek yang diberikan sedang dan jika nilai $d \geq 0,80$ maka efek yang diberikan

adalah besar. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebesar 2,888. Maka dapat disimpulkan jika efek yang diberikan sangat besar. Hasil ini dapat menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Uno Stacko berpengaruh besar terhadap peningkatan keaktifan belajar murid kelas VIII A.

Hasil penelitian yang dibuktikan dari analisis statistic terhadap data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan keaktifan belajar murid selama pembelajaran IPS. Peningkatan keaktifan tergambarkan melalui progress rata-rata yang diperoleh yakni *pretest* dengan nilai 39,22 dan *posttest* dengan nilai 55,16. Peningkatan dengan jumlah sebesar 15,93 melalui hasil uji sample *T-Test* terbukti menunjukkan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran TGT terhadap peningkatan keaktifan belajar murid. Didukung penelitian (Sahmar et al., 2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berdampak baik pada motivasi, keaktifan dan hasil belajar murid salah satunya pada pembelajaran IPS.

Efektifitas penggunaan model TGT terhadap keaktifan belajar murid mampu memberikan dampak yang besar. Berdasarkan hasil uji effect size menunjukkan bahwa selisih rata-rata 15,938 diperoleh nilai sebesar 2,888. Nilai tersebut menginterpretasikan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran IPS mampu memberikan manfaat yang praktis.

Model pembelajaran TGT tergolong sebagai model pembelajaran kooperatif yang berfokus pada peningkatan keaktifan murid melalui kegiatan kelompok. Menurut pendapat Slavin, R. E. (2015) murid yang dikelompokkan secara heterogen dalam pembelajaran kooperatif dapat mendorong kemampuan bekerja sama, bertukar pendapat dan meningkatkan tanggungjawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Sehingga murid dengan kemampuan pemahaman materi, gender, minat belajar, gaya belajar dan tingkat keaktifan dipilih secara acak dan merata.

Peningkatan keaktifan melalui model pembelajaran TGT didorong oleh penggunaan media *Uno Stacko*. Pemilihan media *Uno Stacko* karena media bersifat konkret mudah dioperasikan dan menarik bagi murid. Peran penggunaan media berbantuan *Uno Stacko* dilakukan untuk menciptakan pembelajaran kooperatif yang menyenangkan. Temuan (Indriastuti & Abidin, 2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan berpotensi dan berpengaruh besar pada motivasi dan hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran IPS, media *Uno Stacko* ini mampu menciptakan kesan belajar menggunakan metode kooperatif yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media *Uno Stacko* ini menjadikan suasana belajar tidak tegang dan secara tidak langsung mendorong motivasi belajar

murid pada pembelajaran IPS yang dilaksanakan.

Keberhasilan model TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar murid melalui delapan indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2021), sebagai berikut: Pertama, murid menunjukkan respon aktif selama proses pembelajaran. Pada pembelajaran TGT keberadaan murid tidak hanya sebagai penerima informasi, namun berperan sebagai subjek dalam rangkaian aktivitas pembelajaran. Sejalan dengan temuan Ni'matuzzuriyah (2024) yang mengatakan bahwa pembelajaran TGT yang dipadukan dengan permainan edukatif akan menciptakan partisipasi aktif murid. Dalam implementasinya, peran dalam kelompok terbagi menjadi 2 yakni perwakilan sebagai pemain *Uno Stacko* dan anggota lainnya berperan sebagai pencari informasi. Peran tersebut mendorong terciptanya ketergantungan positif dan tanggungjawab melalui penerapan pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT murid dituntut untuk aktif mempersiapkan diri dalam penguasaan materi untuk mempermudah dalam menjawab pertanyaan yang tersedia pada balok *Uno Stacko*.

Kedua, murid lebih berani untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar menyenangkan, kondusif dan berorientasi pada partisipasi murid. Suasana belajar yang lebih santai namun kompetitif secara sadar mendorong penerapan konsep belajar

sambil bermain (*Learning Through Play*). Kondisi ini sangat mendukung keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat murid enggan terlibat karena takut melakukan kesalahan. Atmosfer permainan dalam TGT mampu mengubah persepsi murid terhadap pembelajaran dari yang awalnya menegangkan menjadi lebih terbuka dan interaktif (Syahputra et al., 2025). Berbeda dengan pembelajaran yang berpusat pada guru yang cenderung membatasi partisipasi aktif murid.

Ketiga, murid lebih sering bertanya kepada sesama atau guru. Pembelajaran selama turnamen menggunakan *Uno Stacko* mendorong terbentuknya komunikasi dua arah yang intensif antara murid dengan guru. Dalam penerapannya, murid dituntut untuk melakukan diskusi, bertukar informasi dan mengklarifikasi jawaban yang dianggap sesuai. Hasil temuan Rizani dan Nurlizawati (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi murid melalui kegiatan turnamen akademik. Ketika mendapatkan nomor soal pemahaman, maka pemain *Uno Stacko* akan berdiskusi dan meminta pendapat anggota kelompok lainnya. Ketika kelompok belum mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, maka murid akan meminta penjelasan dari guru. Intensitas komunikasi ini meningkat karena setiap pertanyaan dalam permainan memiliki relevansi langsung terhadap hasil poin, sehingga motivasi untuk mencari jawaban yang benar menjadi lebih tinggi.

Keempat, murid lebih aktif dalam mencari dan mengolah informasi. Penerapan model pembelajaran TGT

secara aktif mendorong murid untuk mencari informasi sebagai dasar menyelesaikan pertanyaan yang muncul selama turnamen. Setiap balok yang berhasil dipindahkan oleh kelompok memuat nomor soal yang berisi pertanyaan seputar materi. Dalam implementasinya, murid terdorong untuk mencari, menelaah dan mengintegrasikan informasi melalui sumber belajar yang telah diberikan oleh guru yakni berupa rangkuman materi maupun sumber lainnya. Sejalan dengan penelitian (Ni'matuzzuriyah, 2024) yang menyatakan bahwa model TGT mendorong eksplorasi aktif murid dan kontribusi dalam kegiatan kelompok. Hal ini juga dilakukan sebelum kegiatan turnamen berlangsung, murid terdorong untuk mempelajari keseluruhan materi Jalur Perdagangan Nusantara. Supaya ketika pelaksanaan murid mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan akurat. Dengan demikian, penerapan model TGT menjadi salah satu motivasi ekstrinsik yang terbukti mampu mendorong kesadaran murid untuk belajar dan mencari informasi materi dari beberapa sumber.

Kelima, murid aktif dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok. Pada kegiatan implementasi pembelajaran IPS menggunakan model TGT, murid dituntut untuk melakukan diskusi kelompok guna menjawab pertanyaan. Model pembelajaran TGT mampu mendorong keaktifan murid melalui mekanisme kerja sama, diskusi, dan partisipasi kolektif yang terstruktur, sehingga setiap anggota kelompok merasa memiliki kontribusi yang berarti (Sundari & Setyabudi, 2024). Murid diarahkan untuk berkolaborasi secara kelompok untuk mendiskusikan dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Aktivitas

diskusi tidak hanya dilakukan olehkelompok yang sedang mendapat pertanyaan, tetapi juga seluruh kelompok untuk membangun kesiapan apabila ada kesempatan untuk menjawab. Selain itu, diskusi kelompok yang dilakukan selama pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk bertukar ide atau pengetahuan, mengemukakan pendapat didepan kelompok lain dan pengambilan keputusan.

Keenam, murid mampu menilai kemampuan diri sendiri. Pelaksanaan *pretest* sebelum penerapan TGT memberikan informasi awal mengenai tingkat pemahaman dan keaktifan belajar setiap murid. Pada implementasi pembelajaran TGT setiap anggota kelompok memiliki peran yang berbeda. Pada proses ini murid dituntut untuk mampu menilai kemampuannya sesuai dengan peran yang dipilih. Peran dalam kelompok berpengaruh besar terhadap potensi keberhasilan kelompok dalam memenangkan turnamen. Setelah mengikuti serangkaian pembelajaran TGT, murid dapat membandingkan kemampuannya melalui kegiatan turnamen. Selain itu, guru juga melakukan kegiatan refleksi dan evaluasi yang bertujuan sebagai self assessment agar murid mampu menilai sejauhmana pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Sejalan dengan pendapat (Panadero et al., 2019) yang menyatakan bahwa self assesmen mampu mendorong usaha dalam meningkatkan keterlibatan diri dalam pembelajaran.

Ketujuh, murid berlatih memecahkan soal secara mandiri. Pada tahap pelaksanaan turnamen, guru memberikan batasan waktu selama 1 menit untuk menjawab pertanyaan. Walaupun kegiatan pembelajaran menggunakan model

TGT ini bersifat kooperatif, tetapi pemberian batasan waktu mendorong murid untuk berpikir cepat, mandiri dan manajemen waktu dalam menjawab. Situasi ini mendorong keaktifan murid untuk memahami keseluruhan materi guna mempermudah memecahkan soal ketika turnamen berlangsung. Temuan Novita et al., (2023) menunjukkan bahwa mode pembelajaran kooperatif TGT mendorong kemampuan pemecahan masalah dan tanggungjawab secara individu melalui kegiatan belajar mandiri, diskusi dan turnamen. Upaya ini bertujuan untuk memaksimalkan efisiensi waktu sehingga potensi menjawab pertanyaan tepat waktu terlaksana dengan baik. Kondisi ini mencerminkan bagaimana TGT mampu mengintegrasikan dimensi individual dan kolektif dalam satu kerangka pembelajaran yang kohesif.

Kedelapan, murid mampu menerapkan pengetahuan pada situasi nyata. Pertanyaan-pertanyaan yang dikembangkan dalam media *Uno Stacko* dirancang berdasarkan konteks bermakna dalam pembelajaran. Setelah mempelajari materi tersebut, murid tidak hanya mampu membangun pemahaman dari aspek historis. Tetapi harapannya murid mampu mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya mampu mengidentifikasi bentuk pemanfaatan rempah-rempah nusantara dalam berbagai bidang. Sehingga dalam proses ini murid mampu menguasai pengetahuan kontekstual serta faktual yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini mencerminkan salah satu tujuan inti pembelajaran IPS, yakni membekali murid dengan kecakapan berpikir kritis dan kepekaan sosial terhadap dinamika lingkungan sekitar (Khofid, 2024).

Secara keseluruhan, penguatan kedelapan indikator keaktifan belajar terjadi karena model TGT berbantuan *Uno Stacko* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan model pembelajaran TGT berfokus upaya mendorong kesadaran setiap murid berperan dan bertanggung jawab dalam tim. Penggunaan media fisik *Uno Stacko* turut berperan dalam mengurangi kejenuhan terhadap pola pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sekaligus menambah dimensi taktis dan strategis yang memperkaya pengalaman belajar murid.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian statistik yang telah dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* keaktifan belajar 32 murid kelas 8A SMP Negeri 13 Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Uno Stacko* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar murid pada pembelajaran IPS. Melalui penerapan model pembelajaran TGT murid menjadi lebih aktif dalam pembelajaran yang diwujudkan dalam perilaku (1) murid lebih aktif dalam pembelajaran; (2) murid lebih berani terlibat dalam proses pembelajaran; (3) murid lebih sering bertanya kepada sesama atau guru; (4) murid lebih aktif mencari informasi; (5) murid aktif berdiskusi dalam kelompok; (6) murid mampu menilai kemampuan dirinya; (7) murid berlatih memecahkan soal secara mandiri; dan (8) murid mampu menerapkan pengetahuan pada situasi nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency

- Remote Teaching in Higher Education: Mapping the First Global Online Semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 50.
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122.
- Calam, A., Marhamah, A., & Nazaruddin, I. (2020). Reformulasi Visi, Misi dan Tujuan Sekolah. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 10(2).
- Haliza, N., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS. *Jurnal PGSD*, 9(2), 41–51.
- Harjun, H., Jumatin, J., Hubaib, I. M., & Mursyidin, A. (2026). Kurikulum Merdeka pada Proses Pembelajaran di Sekolah. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 3785–3793.
- Indriastuti, A. N., & Abidin, Z. (2021). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 324–334.
- Khofid, M. (2024). Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan CTL untuk Mengembangkan Kepekaan Sosial Peserta Didik. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(4), 374–381.
- Maulida, S. I., Nurasiah, I., & Amalia, A. R. (2025). Pengaruh Model Tgt Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 482–494.
- Ni'matuzzuriyah, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 28–33.
- Novita, D., Wiratomo, Y., & Marliani, N. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(9), 365–373.
- Panadero, E., Broadbent, J., Boud, D., & Lodge, J. M. (2019). Using Formative Assessment to Influence Self-And Co-Regulated Learning: The Role of Evaluative Judgement. *European Journal of Psychology of Education*, 34(3), 535–557.
- Permana, V. D., Kurniati, V. S. D., & Sartika, D. N. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model TGT pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 2(2), 59–71.
- Rahmawati, B. F., & Zidni, Z. (2019). Identifikasi Permasalahan-Permasalahan dalam Pembelajaran IPS. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 3(1), 1–10.
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam

- Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(3), 318–327.
- Rizqiya, F. A., Winata, F. I., Lutfiyah, I., Setiyo, M. D. J., Rohmah, Z. M., Zulfa, Z., & Asitah, N. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi: Kombinasi Intrinsik dan Ekstrinsik untuk Kesuksesan Akademis. *Nusantara Educational Review*, 3(1), 62–68.
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890–900.
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model Kooperatif Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 88–97.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali press.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja rosdakarya.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sundari, E., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1842–1855.
- Syahputra, M. I., Djono, D., & Azmi, M. (2025a). Cooperative Learning Strategies for Engaging History Education: Exploring GI and TGT Models. *Yupa: Historical Studies Journal*, 9(1), 28–37.
- Syahputra, M. I., Djono, D., & Azmi, M. (2025b). Cooperative Learning Strategies for Engaging History Education: Exploring GI and TGT Models. *Yupa: Historical Studies Journal*, 9(1), 28–37.