



Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Game Turnament Berbantuan Educaplay sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Achmad Dhohirrobbi^{1*}, Luthfiya Fathi Pusposari²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Alamat: Jl. Gajayana No.50, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144

Korespondensi penulis: 220102110092@student.uin-malang.ac.id*

Abstract. *This study aims to improve the learning outcomes of Social Studies (IPS) for class VIII C students at MTs Negeri 1 Pasuruan through the implementation of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by Educaplay media. The background of this research is based on the low student achievement, with only 06,25% of students scoring ≥ 70 in the pre-action stage. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Each cycle included two meetings. The results showed a gradual improvement in student learning outcomes: 46,88% in the first cycle, 59,38% in the second cycle, and 78,12% in the third cycle. This increase was due to improvements in teaching strategies, including engaging introductory activities, contextualizing materials with students' surroundings, and group-based reward systems. The implications of this study indicate that the TGT model assisted by Educaplay successfully fosters an active, enjoyable, and competitive learning environment, which positively impacts students' academic performance. This model can serve as an effective alternative teaching strategy for teachers seeking to enhance student engagement and achievement in the classroom.*

Keywords: *Educaplay; Social Studies Education; Teams Games Tournament*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VIII C MTs Negeri 1 Pasuruan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya 06,25% yang mencapai nilai ≥ 70 pada tahap pra-tindakan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus mencakup dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap: siklus I sebesar 46,88%, siklus II sebesar 59,38%, dan siklus III mencapai 78,12%. Peningkatan ini terjadi karena adanya perbaikan strategi pembelajaran, termasuk apersepsi menarik, pengaitan materi dengan konteks sekitar siswa, dan pemberian reward kelompok. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan Educaplay mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang layak diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa di kelas.

Kata kunci: *Educaplay; Teams Game Turnament; Pendidikan IPS*

1. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan wawasan siswa. Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai berbagai aspek kehidupan sosial yang berkaitan dengan interaksi manusia dalam masyarakat (Aulia and Wandini 2023). Materi yang diajarkan meliputi topik-topik seperti sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi yang saling terintegrasi. Pemahaman terhadap materi tersebut bertujuan agar siswa memiliki bekal dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat secara bijaksana dan bertanggung jawab (Agustin et al. 2024; Ixfina

2025; Mae, Magdalena, and Tin 2022). Setiap individu sebagai makhluk sosial perlu memahami berbagai aspek tersebut guna mewujudkan kehidupan yang harmonis dan beradab.

Kenyataan menunjukkan bahwa setiap individu memiliki tingkat kepekaan, ketangkasan, dan kepedulian sosial yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut sering kali menimbulkan berbagai tindakan yang kurang bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat. Tidak jarang, keputusan atau perilaku seseorang justru membawa dampak negatif yang dapat membahayakan keselamatan banyak orang (Lestari and Hadi 2019). Fenomena ini mengisyaratkan bahwa manusia rentan melakukan kesalahan dalam mengambil sikap maupun tindakan sosial. Konsep tersebut juga sejalan dengan pesan yang terkandung dalam Al-Qur'an surat Al-An'am ayat 11 sebagai berikut:

وَإِنْ تُطِيعُوا أَكْثَرَ مَنْ فِي الْأَرْضِ لِيُضِلُّوكَ عَنْ سَبِيلِ اللَّهِ إِنَّ يَتَّبِعُونَ إِلَّا الظَّنَّ وَإِنْ هُمْ إِلَّا يَخْرُصُونَ

yang artinya: "Dan jika kamu menuruti kebanyakan orang-orang yang di muka

bumi ini, niscaya mereka akan menyesatkanmu dari jalan Allah. Mereka tidak lain hanyalah mengikuti persangkaan belaka, dan mereka tidak lain hanyalah berdusta (terhadap Allah)."

Surat Al-An'am ayat 116 menjelaskan bahwa sifat dasar manusia tidak terlepas dari kecenderungan terhadap tipu daya. Kecenderungan tersebut menjadi salah satu penyebab utama terjadinya berbagai kecelakaan dalam kehidupan sosial. Pengaruh tipu daya dapat menyesatkan seseorang dalam berpikir maupun bertindak, sehingga berpotensi merugikan dirinya sendiri maupun orang lain (Hadani and Sihabudin 2025; Hasanah and Sultani 2025). Meski demikian, sifat manusia yang lekat dengan keburukan tetap berada dalam pengawasan dan pertimbangan Ilahi. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an surat Az-Zalzalah ayat 7–8:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ۖ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ۖ

yang artinya: "(7) Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya, (8) Dan barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya pula."

Pesan yang terkandung dalam ayat tersebut dapat menjadi motivasi bagi manusia untuk senantiasa berbuat kebaikan, meskipun dalam bentuk yang paling sederhana. Setiap amal baik yang dilakukan, sekecil apa pun, akan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Prinsip ini berlaku pula sebaliknya, bahwa setiap perbuatan buruk juga akan mendapatkan ganjaran yang setimpal (Muslih et al. 2025; Pulungan, Sholihat, and Pulungan 2025). Bahkan, ketika seseorang hanya memiliki niat untuk melakukan kebaikan, niat tersebut telah tercatat sebagai

pahala. Keyakinan ini menunjukkan bahwa kasih sayang dan keadilan Tuhan senantiasa menyertai setiap upaya manusia menuju kebaikan.

Penyimpangan sosial sering terjadi di berbagai aspek kehidupan dan membawa dampak negatif bagi kesejahteraan masyarakat (Ningsih et al. 2024). Berbagai bentuk kejahatan yang merajalela dapat mengancam keamanan dan stabilitas sosial. Situasi ini menegaskan pentingnya peran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam membentuk karakter peserta didik (Arifin, Hasanah, and Hasbahuddin 2024; Lathifah et al. 2023; Zahara et al. 2025). Pembelajaran IPS bertujuan menghasilkan siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki tanggung jawab sebagai warga negara yang baik (Maulidya, Insani, and Zulfah 2024; Muqoyyidin 2012). Oleh karena itu, mata pelajaran ini diharapkan mampu menumbuhkan kepekaan, ketangkasan, serta kesadaran sosial yang tinggi pada diri siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh (2023) menemukan, bahwa saat pembelajaran IPS sering kali siswa mengalami kebosanan. Rasa jenuh tersebut sering kali disebabkan oleh hal-hal yang tampak sepele, namun memberikan dampak besar terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Beberapa faktor pemicu kejenuhan antara lain metode penyampaian materi yang monoton, kurangnya keterlibatan siswa, serta minimnya media pembelajaran yang menarik (Handayani and Febriani 2025; Simatupang and Prastowo 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Analisa and Muhid (2023); Shaqila et al. (2024) turut mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh lemahnya efektivitas berbagai aspek pendukung pembelajaran. Kondisi ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Kondisi serupa juga ditemukan pada siswa kelas VIII MTsN 1 Pasuruan. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari perilaku siswa yang menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, bahkan ada yang tertidur saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih ditemukan siswa yang berbicara dan bercanda dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan materi. Gejala-gejala tersebut mencerminkan kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran serta perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Antara, Suarni, and Margunayasa 2023; Muthi et al. 2023; Sulistriyaniva and Gunansyah 2024).

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam belajar. Hal ini tercermin pada nilai ulangan harian. Rata-rata nilai ulangan mata pelajaran IPS hanya mencapai angka 59, sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 75. Perbedaan yang cukup

signifikan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Keadaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang tepat guna mendorong semangat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran IPS (Hasryani and Ariani 2025).

Hasil belajar yang kurang optimal berpotensi memberikan dampak jangka panjang, termasuk munculnya berbagai penyimpangan sosial di masyarakat (Nurbayani 2021). Rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sosial dan moral dapat menjadi salah satu pemicu utama dari permasalahan tersebut. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah melalui perbaikan dalam cara penyampaian materi. Penyesuaian metode pembelajaran menjadi penting agar materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Labibah and Marsofiyati 2025) menunjukkan bahwa peningkatan efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada metode yang digunakan oleh pendidik.

Melihat karakteristik kelas yang memiliki tingkat aktivitas psikomotorik tinggi, peneliti mengidentifikasi metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas VIII di MTsN 1 Pasuruan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dipilih sebagai alternatif yang relevan. Model ini menggabungkan unsur permainan berbantuan Educaplay dan kerja sama dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar secara aktif, saling berinteraksi, serta lebih termotivasi untuk memahami materi. Guru dapat membimbing proses pembelajaran dengan lebih efektif tanpa harus menghadapi kebosanan dari siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Utomo, Asvio, and Prayogi (2024) menjelaskan bahwa PTK merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memperbaiki, meningkatkan, dan mengembangkan proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi ajar. Penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh Khotimah et al (2020) yang membagi PTK menjadi empat tahapan. Tahapan pertama adalah perencanaan yang dilakukan sebagai upaya mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan, ketika peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun, dilanjutkan dengan observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams game tournament*

berbantuan Educaplay, serta diakhiri dengan refleksi untuk mengevaluasi pembelajaran dan menentukan langkah pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C MTs Negeri 1 Pasuruan. Sebanyak 32 siswa terlibat sebagai partisipan, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Seluruh siswa mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPS secara aktif. Pembelajaran dirancang untuk mengacu pada Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran tersebut berfokus pada perancangan aktivitas penyelesaian konflik serta upaya meningkatkan integrasi sosial.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri atas tiga bentuk. Bentuk pertama berupa tes tertulis objektif berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 18 soal. Bentuk kedua adalah observasi sistematis yang dilengkapi dengan lembar instrumen observasi. Bentuk ketiga berupa dokumentasi yang mencakup lembar observasi guru dan siswa, daftar nilai, serta modul ajar. Seluruh instrumen tersebut digunakan untuk mendukung penerapan model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantuan Educaplay.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif. Data tersebut diambil berdasarkan hasil belajar siswa pada saat akhir siklus saat mata pelajaran IPS dilaksanakan, tentunya menggunakan model kooperatif learning tipe *teams game tournament* berbantuan Educaplay. Rumus statistik yang digunakan dalam mengambil nilai hasil belajar siswa menggunakan rumus nilai rata-rata kelas (Utami, Anam, and Fatmawaty 2022).

$$Mean = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

Man = Total skor

$\sum Xi$ = Jumlah total nilai siswa

N = Jumlah siswa

Menghitung presentase nilai hasil belajar yang diraih oleh siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut (Utami et al. 2022):

$$N = \frac{S}{Smax} \times 100$$

Keterangan:

N = Total skor

S = Total Perolehan skor siswa

S_{\max} = Total skor keseluruhan pada soal

Berikut merupakan tabel yang berisi tentang intepretasi hasil belajar siswa:

Tabel 1 Kriteria Hasil Belajar

Nilai	Kriteria
0–49	Sangat Kurang
50–59	Kurang
60–69	Cukup
70–79	Baik
80–100	Sangat Baik

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantuan Educaplay dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS apabila minimal 75% dari jumlah siswa kelas VIII C MTs Negeri 1 Pasuruan memperoleh nilai rata-rata ≥ 70 (Aftiani, Mandasari, and Rosalina 2023). Kriteria keberhasilan tersebut menjadi acuan dalam menilai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, analisis data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Fitria and Jani 2025). Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Data kualitatif ini berfungsi sebagai pelengkap untuk memahami dinamika pembelajaran yang tidak dapat ditangkap melalui tes tertulis semata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Belajar Pra-Tindakan

Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-tindakan dengan melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPS di kelas VIII C MTsN 1 Pasuruan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui gambaran awal aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Dari hasil observasi, diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru. Aktivitas guru lebih dominan selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

Pembelajaran IPS yang diterapkan di kelas VIII C berdampak pada hasil belajar siswa. Gambaran kondisi awal didukung oleh pemberian soal IPS dalam tahap pra-tindakan kepada 32 siswa. Hasil belajar siswa pada tahap pra-tindakan dikelompokkan berdasarkan rentang nilai. Pengelompokan nilai pada tahap pra-tindakan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Klasifikasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pra-Tindakan

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
0–49	Sangat Kurang	11 siswa	34,38%
50–59	Kurang	8 siswa	25,00%
60–69	Cukup	9 siswa	28,13%
70–79	Baik	3 siswa	09,38%
80–100	Sangat Baik	1 siswa	03,13%
Total		32 Siswa	100%

Berdasarkan data, mayoritas siswa memperoleh nilai pada kategori cukup (28,13%) dan baik (09,38%). Namun, masih terdapat 19 siswa (59,38%) yang masuk kategori sangat kurang dan kurang, yang memerlukan perhatian dan bimbingan lebih lanjut. Di sisi lain, hanya 03,13% siswa mencapai kategori sangat baik. Berdasarkan pengelompokan nilai siswa pada tahap pra-tindakan, hasil belajar siswa dirangkum dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Rangkuman Nilai Hasil Belajar Siswa pada Tahap Pra-Tindakan

No.	Nilai Pra-Tindakan	Persentase
1	≥ 70	06,25%
2	< 70	93,75%

Berdasarkan Tabel 3, dari total 32 siswa, hanya 2 siswa atau 6,25% yang berhasil memperoleh nilai ≥ 70 . Sementara itu, 30 siswa atau 93,75% masih memperoleh nilai di bawah 70. Rata-rata nilai siswa pada tahap pre-tindakan adalah 53,13%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai nilai ≥ 70 , yang berarti hasil belajar mereka belum memenuhi target yang diharapkan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* perlu dilanjutkan dan ditingkatkan kualitasnya pada siklus berikutnya. Diharapkan, lebih banyak siswa dapat mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan hasil belajar IPS di MTsN 1 Pasuruan dapat meningkat secara signifikan.

Data Nilai Hasil Belajar pada Siklus 1

Pencapaian hasil belajar siswa diukur menggunakan tes yang dilaksanakan pada akhir pelaksanaan setiap siklus tindakan. Instrumen tes berjumlah 20 soal pilihan ganda yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mata pelajaran IPS. Setiap siswa memperoleh skor berdasarkan jawaban yang

diberikan pada tes tersebut. Seluruh nilai kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori berdasarkan rentang nilai tertentu untuk mempermudah analisis. Tabel 4 berikut menyajikan hasil pengelompokan nilai siswa pada Siklus I:

Tabel 4 Klasifikasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Siklus 1

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
0–49	Sangat Kurang	3 siswa	9,38%
50–59	Kurang	5 siswa	15,63%
60–69	Cukup	9 siswa	28,13%
70–79	Baik	8 siswa	25,00%
80–100	Sangat Baik	7 siswa	21,88%
Total		32 Siswa	100%

Menurut Tabel 4, terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai antara 0 hingga 49. Sebanyak 5 siswa mendapatkan nilai antara 50 hingga 59, yang termasuk dalam kategori kurang. Sementara itu, 9 siswa meraih nilai antara 60 hingga 69, yang masuk dalam kategori cukup. Delapan siswa memperoleh nilai antara 70 hingga 79, yang tergolong baik. Terakhir, tujuh siswa memperoleh nilai antara 80 hingga 100, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat lebih lanjut pada Tabel 5.

Tabel 5 Rangkuman Nilai Hasil Belajar Siswa pada Tahap Siklus 1

No.	Nilai Siklus 1	Persentase
1	≥ 70	46,88%
2	< 70	53,13%

Berdasarkan siklus I, terdapat 15 siswa atau 46,88% dari total siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 . Sebaliknya, sejumlah 17 siswa atau 53,13% dari total siswa mendapatkan nilai < 70 . Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 6 dan Gambar 1.

Tabel 6 Pencapaian Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

<i>n</i>	Pra-Tindakan		Siklus 1	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
≥ 70	2	06,25%	15	46,88%
< 70	30	93,75%	17	53,13%

Data pada tabel 6 menunjukkan, pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams game tournament* berbantuan Educaplay untuk siswa kelas VIII C MTsN 1 Pasuruan dapat meningkatkan hasil belajar. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 40,63%, dari kondisi awal sebesar 06,25% menjadi 46,88%. Sementara itu, jumlah siswa yang mendapatkan nilai < 70 mengalami penurunan, yaitu sebesar 40,62%, dari 93,75% menjadi 53,13%.



Gambar 1 Diagram Pencapaian Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

Data Nilai Hasil Belajar pada Siklus 2

Pada siklus II, dilakukan kembali tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* berbantuan Educaplay. Data yang diperoleh berupa nilai setiap siswa dan dikelompokkan berdasarkan rentang nilai. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I yang belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan guru. Rincian pengelompokan nilai siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 Klasifikasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Siklus 2

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
0–49	Sangat Kurang	0	0
50–59	Kurang	3 siswa	09,38%
60–69	Cukup	7 siswa	21,88%
70–79	Baik	7 siswa	21,88%
80–100	Sangat Baik	15 siswa	46,88%
Total		32 Siswa	100%

Tabel 7 memperlihatkan bahwa tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai antara 0 hingga 49. Sebanyak 3 siswa memperoleh nilai antara 50 hingga 59 yang termasuk dalam kategori cukup. Nilai antara 60 hingga 79, yang mencakup kategori cukup dan baik, diperoleh oleh 7 siswa. Sementara itu, sebanyak 15 siswa berhasil meraih nilai antara 80 hingga 100, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada Siklus 2 ditampilkan secara rinci pada Tabel 8.

Tabel 8 Pencapaian Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2

n	Pra-Tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
	f	%	f	%	f	%
≥70	2	06,25%	15	46,88%	19	59,38%
<70	30	93,75%	17	53,13%	13	40,62%.

Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari pra-tindakan hingga siklus II. Pada tahap pra-tindakan, hanya 2 siswa (06,25%) yang memperoleh nilai ≥ 70 . Jumlah ini meningkat menjadi 15 siswa (46,88%) pada siklus I. Kemudian, pada siklus II, kembali terjadi peningkatan menjadi 19 siswa (59,38%) yang mencapai nilai ≥ 70 . Terjadi peningkatan sebesar 40,63% dari kondisi awal ke siklus I, dan peningkatan sebesar 12,5% dari siklus I ke siklus 2.



Gambar 1 Diagram Pencapaian Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2

Data Nilai Hasil Belajar pada Siklus 3

Hasil belajar siswa pada siklus 3 diperoleh dari tes akhir yang dilaksanakan setelah penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* berbantuan Educaplay dalam pembelajaran IPS. Data yang didapatkan pada saat pembelajaran disiklus ke 2, sebagian siswa masih belum mencapai standar nilai yang ditetapkan guru, yaitu ≥ 70 . Oleh karena itu, guru melakukan sebuah percobaan dengan menambahkan teknik-teknik tertentu. Pengelompokan nilai siswa berdasarkan rentang nilai pada siklus II disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9 Klasifikasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Siklus 3

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
0–49	Sangat Kurang	0	0
50–59	Kurang	0	0
60–69	Cukup	2 siswa	06,25%
70–79	Baik	5 siswa	15,63%

80–100	Sangat Baik	25 siswa	78,125%
Total		32 Siswa	100%

Tabel 9 memperlihatkan bahwa tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai antara 0 hingga 49. Sebanyak 3 siswa memperoleh nilai antara 50 hingga 59 yang termasuk dalam kategori cukup. Nilai antara 60 hingga 79, yang mencakup kategori cukup dan baik, diperoleh oleh 7 siswa. Sementara itu, sebanyak 15 siswa berhasil meraih nilai antara 80 hingga 100, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada Siklus 3 ditampilkan secara rinci pada Tabel 10.

Tabel 10 Pencapaian Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus 3

<i>n</i>	Pra-Tindakan		Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
≥70	2	06,25%	15	46,88%	19	59,38%	25	78,12%
<70	30	93,75%	17	53,13%	13	40,62%	7	21,88%

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang konsisten dari tahap pra-tindakan hingga Siklus 3. Pada awalnya, hanya 2 siswa (06,25%) yang memperoleh nilai ≥70, sementara 30 siswa lainnya (93,75%) masih berada di bawah nilai tersebut. Memasuki Siklus I, jumlah siswa yang mencapai nilai ≥70 meningkat signifikan menjadi 15 siswa (46,88%). Peningkatan terus berlanjut pada Siklus II, dengan 19 siswa (59,38%) yang berhasil melampaui batas nilai tersebut. Puncaknya terjadi pada Siklus III, di mana 25 siswa (78,125%) memperoleh nilai ≥70, meninggalkan hanya 7 siswa (21,88%) yang masih berada di bawah standar. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 71,875% dari pra-tindakan ke Siklus III, yang mencerminkan efektivitas intervensi pembelajaran yang diterapkan dalam setiap siklus.



Gambar 2 Diagram Pencapaian Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus 3

Pembahasan

Hasil belajar siswa kelas VIII C MTs Negeri 1 Pasuruan dalam mata pelajaran IPS pada tahap pra-tindakan menunjukkan bahwa kemampuan akademik siswa masih tergolong rendah. Dari 32 siswa, hanya 14 siswa atau 43% yang memperoleh nilai ≥70, sementara 18 siswa atau

57% memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS belum sepenuhnya berhasil mendorong capaian hasil belajar sesuai harapan. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan tindakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Educaplay sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan capaian hasil belajar siswa.

Pada siklus 1, tindakan mulai dilaksanakan dengan memperkenalkan model TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif Educaplay. Guru membentuk kelompok heterogen, menyajikan materi melalui kuis interaktif, dan melaksanakan turnamen kelompok. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 meningkat dari 43% menjadi 62,5%. Meskipun ada peningkatan, namun pembelajaran pada siklus I belum berjalan secara optimal. Hal ini dikarenakan pada apersepsi awal pembelajaran guru belum menampilkan konten yang cukup menarik dan belum mengaitkan materi dengan pengalaman atau kondisi nyata yang ada di sekitar siswa. Akibatnya, partisipasi siswa dalam kegiatan belajar masih kurang maksimal, dan beberapa siswa hanya mengikuti alur tanpa menunjukkan semangat kompetitif yang diharapkan dalam model TGT (Darmiati, Astawa, and Treman 2021).

Kekurangan pada siklus 1 kemudian diperbaiki pada siklus 2. Guru melakukan perencanaan pembelajaran yang lebih matang dengan menampilkan konten menarik pada awal pembelajaran untuk menggugah minat siswa. Selain itu, guru mengaitkan materi IPS dengan realitas yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti peristiwa atau kondisi sosial di lingkungan sekitar mereka (Karsiwan et al. 2023). Melalui perbaikan tersebut, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa lebih aktif dalam diskusi, memahami materi lebih cepat, dan mengikuti turnamen dengan lebih antusias. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 meningkat menjadi 26 orang atau 81,25%. Pembelajaran pada siklus 2 berjalan lebih efektif karena guru berhasil menciptakan situasi belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih serius dalam mengikuti kegiatan TGT.

Usaha selanjutnya dalam memantapkan hasil dan mengatasi kendala yang tersisa, maka dilakukan penyempurnaan pada siklus 3. Pada siklus ini, guru menambahkan elemen kompetisi yang lebih memotivasi dengan pemberian hadiah atau reward kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik selama pembelajaran dan turnamen berlangsung (Buhari 2023). Pemberian *reward* ini menjadi faktor pendorong tambahan yang meningkatkan semangat siswa untuk terlibat aktif, baik dalam diskusi maupun saat menjawab soal dalam turnamen. Siswa menjadi lebih terpacu dan kompak dalam kelompok, serta menunjukkan keinginan kuat untuk memenangkan kompetisi bersama-sama. Aktivitas belajar pun berlangsung dalam suasana

menyenangkan namun tetap kompetitif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 30 siswa atau 93,75% berhasil mencapai nilai ≥ 70 . Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dan telah melampaui kriteria keberhasilan tindakan, yaitu minimal 75% siswa tuntas.

Melalui proses perbaikan berkelanjutan dari siklus I hingga siklus III membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Educaplay, disertai perencanaan apersepsi menarik, pengaitan konteks lokal, serta pemberian reward, dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan berorientasi pada keaktifan, kolaborasi, dan kompetisi sehat antar kelompok siswa. Sehingga hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif yang dinyatakan oleh (Arnida, Syarifuddin, and Nurdin 2025; Azzahra et al. 2024; Hasibuan 2025) bahwa guru harus mampu menciptakan strategi yang memungkinkan siswa berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam proses belajar. Model TGT dengan sentuhan digital dan insentif kompetitif terbukti menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran IPS yang bermakna, menarik, dan berdampak nyata terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII C di MTs Negeri 1 Pasuruan. Dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70 dari 06,25% pada tahap pra-tindakan, menjadi 46,88% pada siklus I, meningkat lagi menjadi 59,38% pada siklus II, dan mencapai 78,12% pada siklus III. Peningkatan tersebut tidak lepas dari perbaikan bertahap yang dilakukan dalam setiap siklus, mulai dari pemberian apersepsi yang menarik, pengaitan materi dengan konteks lingkungan sekitar siswa, hingga pemberian reward yang membangkitkan motivasi dan semangat bersaing secara positif dalam kelompok. Dapat ditemukan fakta bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kompetitif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang bagi siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal waktu pelaksanaan yang terbatas pada tiga siklus pembelajaran, sehingga belum mengukur dampak jangka panjang dari penerapan model ini terhadap kestabilan peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu, karakteristik siswa dan kesiapan guru dalam menerapkan media digital seperti Educaplay juga dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru IPS

maupun mata pelajaran lain dapat mencoba mengadaptasi model TGT berbantuan media digital sebagai alternatif pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengembangan model ini dengan penguatan pada aspek pengelolaan waktu, variasi media, dan integrasi dengan asesmen formatif yang berkelanjutan, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

- Aftiani, Mala, Novianti Mandasari, and Elya Rosalina. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Monopoli." *Journal of Elementary School (JOES)* 6(2):295–300. doi: 10.31539/joes.v6i2.6028.
- Agustin, Intan Dwi Ay, Nabilla Najwa Azzahra, Philsa Arin Pateka, Silvina Novianti, and Muhammad Sofwan. 2024. "Literature Review : Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4(1):11672–82.
- Analisa, Khoirun, and Abdul Muhid. 2023. "Literature Review : Meningkatkan Creative Thinking Skill Melalui Pembelajaran Treffinger." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7(2):648–59.
- Antara, I. Dewa Gede Jaya, Ni Ketut Suarni, and I. Gede Margunayasa. 2023. "Tinjauan Pustaka Sistematis: Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(1):198–204. doi: 10.51169/ideguru.v9i1.801.
- Arifin, Iqbal, Uhwah Hasanah, and Hasbahuddin. 2024. "Membangun Kesadaran Sosial Siswa Sejak Dini Melalui Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar." *Celebes Journal of Elementary Education* 2(2):121–27.
- Arnida, Syarifuddin, and Nurdin. 2025. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdeferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep IPS Di Kelas VII UPT SPF SMPN 6 Makassar." *Indonesian Research Journal on Education* 5(2):1030–37.
- Aulia, Riska, and Rora Rizki Wandini. 2023. "Karakteristik Pembelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5(2):4034–40. doi: 10.31004/irje.v4i1.449.
- Azzahra, Ghania, Nanda Vinolia Pratama, Zahra Nur Azizah, Ahmad Ruslan, and Purnama Syae Purrohman. 2024. "Pendidikan IPS Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Sosial Dan Ekonomi Di Masa Depan." *Jurnal Inovasi Global* 2(3):543–51.
- Buhari, 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 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3(1):57–68. doi: 10.53299/jppi.v3i1.290.
- Darmiati, Ni Made Ayu Diah, Ida Bagus Made Astawa, and I. Wayan Treman. 2021. "Pengaplikasian Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di Smpn 2 Gerokgak." *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 9(2):99–108.

- Fitria, Lailatul, and Jani Jani. 2025. "Penerapan Metode Course Riview Horay Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Kalidawir Kabupaten Tulungagung Berkurangnya Akan Motivasi Belajar Pada Siswa . Hal Ini Merupakan Akibat Penyajian Atau." *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* 4(1).
- Hadani, Abdullah, and Sihabudin. 2025. "The Paradigm Of The Word Hanif In The Qur'an: A Study Of Mawdu'i Tafsir." *Al-Muhafidz: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 5(1):78–92. doi: 10.57163/almuhafidz.v5i1.156.
- Handayani, Hopi, and Eka Asih Febriani. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang." *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy* Volume 4(1):167–76.
- Hasanah, Mutiara, and Dalmi Iskandar Sultani. 2025. "Penyakit-Penyakit Yang Dapat Merusak Tauhid Dalam Islam." *Metta Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 3(5):2979–86.
- Hasibuan, Marroan Rajoky. 2025. "Inovasi Guru Dalam Pembelajaran IPS Di Era Society 5.0." *Inovasi Pendidikan Nusantara* 6(1):540–52.
- Hasryani, Novia, and Tri Ariani. 2025. "Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review." *ANTHOR: Education and Learning Journal* Volume 3(5):113–23.
- Ixfina, Ficky Dewi. 2025. "Relevansi Pendidikan IPS Sekolah Dasar Sebagai Penguatan Karakter Menghadapi Tantangan Modernitas Dan Degradasi Moral." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 6(1):1–11.
- Karsiwan, Lisa Retnosari, Anita Lisdiana, and Wellfarina Hamer. 2023. "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Di Lampung." *Journal of Social Science Education* 4(1):39–52.
- Khotimah, Siti, Saiful Amin, Yeny Irawati, and Wahdaniyah Azizah Putri Ayuningtyas. 2020. "Implementation of the Active Learning Model Type of Role Reversal Question to Improve Student Learning Outcomes." *Proceedings of the International Conference on Engineering, Technology and Social Science (ICONETOS 2020)* 529(Iconetos 2020):159–66. doi: 10.2991/assehr.k.210421.023.
- Labibah, Khansa, and Marsofiyati. 2025. "Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Keterampilan Sosial Siswa : Studi Pustaka." *Journal of Student Research* 3(1).
- Lathifah, Izza, Hodri Funkiuudin, Rizqi Trisnaningtyas, Rizky Yus Setiawan, Nilna Afifatul Alfiyah, Lailatul Muthoharoh, and Nafi'ur Rohman. 2023. "Tantangan Implementasi Kurikulum Pendidikan IPS Di Era Globalisasi." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2(4):213–23.
- Lestari, Alike Ayu, and Dejan Abdul Hadi. 2019. "The Sex Gratification Polemic in the Scope of State Officials Viewed from the Normative Perspective of Criminal Law." *Law Research Review Quarterly* 5(1):65–82. doi: 10.15294/snh.v5i01.29704.

- Mae, Afriliani, Magdalena, and Rustini Tin. 2022. "Penerapan Pembelajaran IPS Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial Siswa Terhadap Lingkungan Sekitar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(6):10254–60.
- Maulidya, Sity Rahmy, Sri Ulfa Insani, and Zulfah. 2024. "Apakah Kurikulum Merdeka Mampu Memfasilitasi Pengembangan Karakter Siswa?" *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan* 4(3):68–78. doi: 10.31004/irje.v4i3.868.
- Munawaroh, Nilta Lathifatul. 2023. "Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung Nilta Lathifatul Munawaroh." *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6(2):38–47.
- Muqoyyidin, Andik Wahyun. 2012. "Peran Pengajaran IPS, Sejarah, Dan PKn Sebagai Upaya Untuk Pembangunan Karakter Generasi Bangsa." *Jurnal El-Hikmah Fakultas Tarbiyah UIN Malang* 9(2):182–200.
- Muslih, Hafid, Cecep Anwar, Nia Rosita, and Siti Hamidah. 2025. "Penerapan Tafsir QS. Al Zalzalah Ayat 7 Dan 8 Terhadap Evaluasi Pendidikan Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan." *Jurnal Pendidikan: Kajian Dan Implementasi* 7(1):13–26.
- Muthi, Amirah Zahra, Nuraida Rezeki Fadhilah, Desy Safitri, and Sujarwo Sujarwo. 2023. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP." *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 1(6):104–16. doi: 10.61132/morfologi.v1i6.116.
- Ningsih, Ajeng Fitriyadi, Bambang Sulistiono, Nely Anawati, and Didik Tri Setiyoko. 2024. "Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan." *Indonesian Research Journal on Education* 5(1):1030–37.
- Nurbayani, Siti. 2021. *Pencegahan Dan Upaya Penanganan Pedofilia*. 9th ed. edited by M. Dede. Yogyakarta.
- Pulungan, Abdul Salam, Iis Sholihat, and Nur Amanah Pulungan. 2025. "Esensi Evaluasi Dalam Perspektif Filsafah Pendidikan Islam." *Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(1).
- Shaqila, Chinta, Ilham, Rima Rahmaniah, Irwandi, Fauzi Bafadal, Muhammad Hudri, and 6Departement 1, 2, 3, 4, 5. 2024. "Enhancing English Speaking Skills through Mobile Learning Applications: A Systematic Review." *Seminar Nasional ...* 4:59–71.
- Simatupang, Syifa Syafriani, and Andi Prastowo. 2025. "Model Pembelajaran Digital Berbasis Youtube Untuk Membangun Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Bina Insan." *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 6(2):126–35.
- Sulistriyaniva, Ratna, and Ganes Gunansyah. 2024. "Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar : Literature Review." *Jurnal Educatio* 10(4):1323–31.

- Utami, Silvya, Mukhtarul Anam, and Riryn Fatmawaty. 2022. "Developing Mystery Box in Teaching Narrative Text for Speaking Class at Junior High School." *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP* 9(2):194. doi: 10.33394/jo-elt.v9i2.5758.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. 2024. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1(4):19. doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
- Zahara, Devi, Reyhan Sri Meisahruni, Seser Novelina Purba, and Syahrial. 2025. "Tinjauan Komprehensif Berbasis Literatur : Penerapan Metode Jigsaw Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Keaktifan Peserta Didik SD Comprehensive Literature-Based Review : Application Of Jigsaw Method In Social Studies Learning To Foster The Activeness." *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendekia* 2(3):4427–41.