



Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 7H MTsN 1 Kota Kediri

Nur Chamidah^{1*}, Mutiara Arlisyah Putri Utami²

¹⁻² Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Alamat : Jl. Gajayana No. 50, Kota Malang, Jawa Timur 65144
Alamat: Kampus (11pt, Times New Roman)

Korespondensi penulis: 220102110105@student.uin-malang.ac.id*

Abstract. *Student learning outcomes in Social Studies (IPS) at Class 7H MTsN 1 Kota Kediri were initially low, due to the use of less interactive lecture methods. This led to low student motivation and difficulty in understanding the material. This study aims to improve students' learning outcomes in Social Studies through the application of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT). The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles. The subjects were 33 students of Class 7H. Data collection techniques included tests, observation, and questionnaires. The results showed an improvement in student learning outcomes across each cycle. The average score increased from 64.84 in the pre-cycle to 79.24 in cycle I, and reached 94.27 in cycle II. The percentage of mastery learning also improved from 3.03% to 81.82%, and finally reached 100%. Therefore, the TGT learning model proved to be effective in improving students' learning outcomes in Social Studies.*

Keywords: *Learning Outcomes, TGT Model, Cooperative Learning, Social Studies.*

Abstrak. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 7H MTsN 1 Kota Kediri menunjukkan rendahnya tingkat ketuntasan, yang disebabkan oleh penggunaan model ceramah yang kurang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas 7H. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,84 pada pra-siklus menjadi 79,24 pada siklus I, dan mencapai 94,27 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 3,03% menjadi 81,82%, dan akhirnya mencapai 100%. Dengan demikian, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model TGT, Pembelajaran Kooperatif, IPS.

1. LATAR BELAKANG

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memainkan peran penting dalam mengembangkan karakter siswa. Dengan mempelajari ilmu sosial, siswa dapat berkomunikasi dan mengembangkan nilai-nilai karakter seperti moralitas, etika, dan kewarganegaraan. Pendidikan karakter ini bertujuan untuk menciptakan warga negara yang baik dan memiliki nilai moral yang tinggi (Maladerita & Anwar, 2023) (Oktaviani et al., 2022) (Mafrudin, 2023). Selain pendidikan karakter, ilmu sosial juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan sosial. Tema ini membantu siswa memahami dan menerapkan pengetahuan sosial dalam konteks kehidupan nyata (Sandahl, 2020) (Abbas, 2023). Guru IPS memainkan peran aktif dalam mengkomunikasikan nilai-nilai karakter ini melalui berbagai model pengajaran yang

inovatif dan kontekstual yang memungkinkan siswa (Rosyad et al., 2022) (Rahayu, 2022). Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan materi dengan kehidupan sehari-hari memungkinkan siswa untuk memahami dan menggunakan pengetahuan sosial yang mudah dipelajari dan dipahami (Abbas, 2023), serta siswa lebih mampu mentransfer pengetahuan ke situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif dalam kehidupan mereka (Özkan et al., 2024).

Proses pembelajaran yang efektif terutama ditentukan oleh model dan pendekatan yang digunakan guru saat menyediakan materi. Namun, pembelajaran IPS kerap kali dianggap interaktif (Sulaiman, 2024). Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas 7H MTsN 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa pembelajaran IPS membuat siswa mengantuk, memiliki lebih sedikit partisipasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi dikarenakan model pengajaran yang didominasi oleh model yang monoton atau ceramah, sehingga hal ini memengaruhi hasil belajar siswa yang rendah pada mata Pelajaran IPS.

Untuk mengatasi masalah ini, model pembelajaran inovatif diperlukan untuk dijadikan solusi agar dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil pembelajaran mereka. Salah satu model yang terkait adalah model *Tournament Team Game* (TGT). Model ini adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif, menggabungkan kegiatan belajar dengan elemen permainan dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan (Wibowo & Putri, 2021) (Purnalyta et al., 2024). Model TGT mendorong siswa untuk belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil, sementara juga mengambil bagian dalam permainan akademik yang menantang dan menarik. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami materi, tetapi juga untuk bekerja bersama, untuk menghargai kontribusi teman-teman mereka, untuk membangun semangat kompetitif yang sehat (Banani & Aman, 2022). TGT membuat motivasi siswa untuk belajar sangat meningkat. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi pembelajaran siswa meningkat setelah menggunakan model TGT, dengan hasil penting yang diperoleh dalam tes statistik seperti N-Gain dan T-t-tes (Putri et al., 2023) (Putra & Jani, 2024).

Studi ini dimotivasi oleh kebutuhan untuk pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan solusi siswa untuk hasil belajar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan model pembelajaran TGT untuk mengukur efektivitas dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa mata Pelajaran IPS di kelas 7H MTsN 1 Kota Kediri. Dalam implementasinya, penelitian ini menunjukkan dua fokus utama yaitu bagaimana proses implementasi untuk model TGT dilakukan di kelas dan apakah model dapat memiliki dampak positif pada pencapaian siswa hasil pembelajaran. Umumnya diharapkan memberikan

keunggulan teoretis dan praktis dari penelitian ini. Secara teori, hasil penelitian ini didasarkan pada hasil dalam konteks studi studi sosial pada tingkat madrasah, terutama pada efektivitas model pembelajaran kooperatif untuk permainan tipe TGT. Sementara itu, penelitian ini dapat menjadi referensi substansial bagi para guru dalam menerapkan pengalaman belajar aktif bagi siswa, strategi pembelajaran yang proaktif, dan menyenangkan untuk mendukung upaya sekolah untuk meningkatkan kualitas proses.

2. METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian langsung yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Susilo et al., 2022). Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Kota Kediri. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan selama kurang lebih empat bulan yaitu sejak bulan Januari hingga bulan April 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas 7H yang berjumlah 33 siswa.

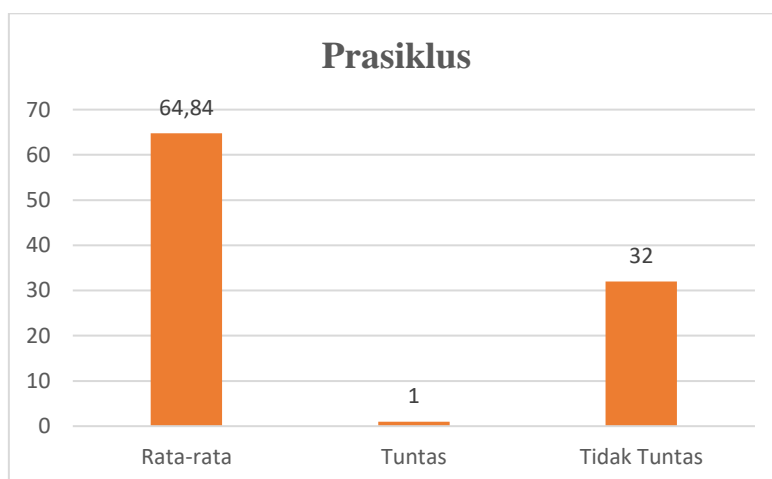
Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keterlibatan siswa, angket kepuasan, dan soal *pretest* serta *posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi partisipatif, dan angket respon siswa. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil pembelajaran siswa sebelum, selama, setelah penelitian dilakukan, dan sebelum penelitian. Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengetahui perilaku yang secara langsung diberikan kepada siswa selama pembelajaran. Pengamatan yang digunakan adalah pengamatan sistematis, yaitu pengamatan yang menggunakan pedoman. Peneliti turun ke lapangan langsung untuk melakukan observasi ini yang dinamakan observasi partisipatif. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah perlakuan diberikan selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk melihat seberapa besar penguasaan konsep IPS siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil tes dianalisis guna mengetahui penguasaan materi IPS setelah dilakukan model pembelajaran *problem-based learning* Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila nilai rata-rata tes siswa sekurang-kurangnya 80,0 dan banyak siswa dengan nilai di atas batas KKM yaitu $\geq 75,0$ mencapai $\geq 90\%$.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart (Stephen Kemmis & Robin McTaggart, 2014). Model ini sering dikutip dalam buku dan artikel dan terdiri dari empat fase: Perencanaan (Perencanaan), Tindakan (ACT), Observasi (Observasi), dan Refleksi (Refleksi) (Kemmis et al., 2014). Perencanaan dalam bentuk segala sesuatu yang dilakukan selama fase aktivitas. Aktivitas ini dilakukan bersama dengan pengamatan. Guru mengambil langkah-langkah sambil mengamati apa yang

terjadi. Data studi diterima setelah perilaku dan observasi. Data ini dianalisis untuk menentukan apakah tujuan dan hasil penelitian telah tercapai. Analisis data ini disebut refleksi. Jika tujuan penelitian tidak sepenuhnya tercapai dan hasil penelitian tidak diperiksa, siklus kedua penelitian atau revisi dari perencanaan ke refleksi akan dilakukan. Siklus ini atau rotasi ini dilakukan sampai peneliti mengevaluasi masalah yang telah mereka selidiki dan meningkatkan proses atau tujuan pembelajaran (Susilo et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil belajar prasiklus dari 33 siswa rata-ratanya adalah 64,84. Minimal KKM yaitu 75 dan yang mencapai nilai kriteria ketuntasan hanya 1 orang siswa (3,03%) serta siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal KKM sebanyak 32 siswa (96,97%) dengan nilai rata-rata sebesar 62,84. Dengan kata lain, hampir seluruh siswa belum mencapai ketuntasan di tahap prasiklusp ini. Guru hanya mengimplementasikan model ceramah dan siswa hanya disuruh mendengarkan dan mencatat yang diperlukan tanpa adanya interaksi secara aktif dari guru dan siswa. Hasil ini dapat ditampilkan pada grafik berikut.



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus

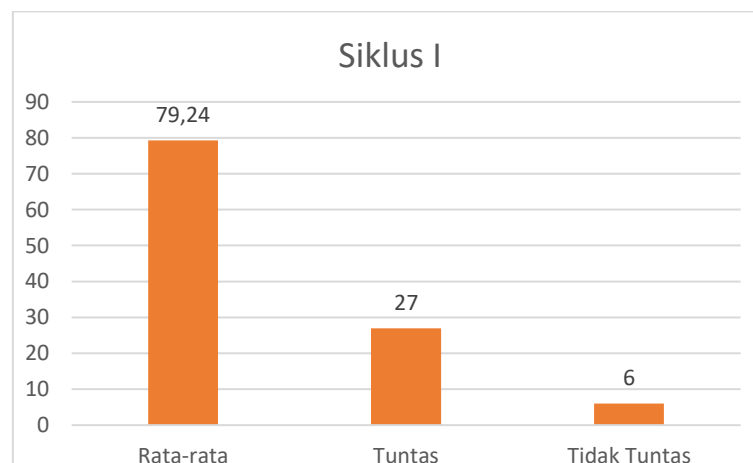
Pembelajaran dilaksanakan dengan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran selama 3 jam pertemuan (3 x 40). Kompetensi Dasar yang disampaikan pada siklus I adalah materi Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat. Setelah langkah persepsi dilanjutkan dengan penyampaian materi dengan model pembelajaran TGT.

Model pembelajaran tipe TGT dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dimulai dengan penyampaian materi oleh guru secara klasikal atau menggunakan media pembelajaran untuk memberikan dasar pemahaman kepada siswa sebelum bekerja dalam tim.

- Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 5–6 orang berdasarkan kemampuan akademik, gender, dan aspek lainnya untuk berdiskusi, saling menjelaskan materi, serta mempersiapkan diri menghadapi permainan atau turnamen.
- Setelah itu, siswa mengikuti permainan berbasis soal atau kuis akademik berupa pertanyaan esai yang sesuai dengan topik pembelajaran, di mana setiap siswa bertanding melawan siswa lain dari tim berbeda dengan tingkat kemampuan yang seimbang.
- Turnamen dilaksanakan di beberapa meja pertandingan, masing-masing diisi oleh siswa dari kelompok berbeda dengan kemampuan setara, dan skor individu akan menyumbang poin bagi tim asalnya, menciptakan suasana persaingan sehat dan sportif.
- Terakhir, tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa bintang, pujian, atau hadiah kecil, yang dapat meningkatkan semangat dan kebersamaan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar siklus I, dari 33 siswa rata-ratanya adalah 79,24. Minimal KKM yaitu 75 dan yang mencapai nilai kriteria ketuntasan 27 orang siswa (81,82%) dengan nilai rata-rata 81,04 serta siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal KKM sebanyak 6 siswa (18,18%) dengan nilai rata-rata sebesar 72,57. Dengan kata lain, hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan di tahap setelah siklus I ini. Hasil ini dapat ditampilkan pada grafik berikut.



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Ada 27 siswa yang hasil belajarnya berhasil tuntas setelah siklus satu. Namun, masih terdapat 6 siswa yang hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang berkaitan dengan kondisi mereka sebagai santri di pondok pesantren. Para siswa tersebut mengaku memiliki jadwal kegiatan yang sangat padat, khususnya di malam hari, di mana

mereka mengikuti kegiatan mengaji hingga pukul 12 malam. Akibatnya, mereka mengalami kelelahan dan kekurangan waktu istirahat, yang berdampak pada konsentrasi dan kemampuan mereka dalam menyerap materi saat pembelajaran di kelas. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara kegiatan pondok dan kewajiban sekolah. Saat terdapat ulangan harian atau tugas, mereka mengaku tidak sempat belajar karena waktunya sudah tersita oleh kegiatan pondok. Minimnya waktu belajar mandiri serta kurangnya prioritas terhadap pelajaran sekolah menjadi faktor tambahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka. Kombinasi dari kelelahan fisik, manajemen waktu yang kurang efektif, dan beban ganda antara kegiatan pesantren dan sekolah menjadi hambatan utama yang perlu mendapat perhatian khusus.

Setelah pelaksanaan siklus I, sebanyak 27 siswa berhasil mencapai nilai yang tuntas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, yang dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, salah satu faktor utamanya adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui kerja tim dan permainan edukatif, siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan merasa tertantang untuk memahami materi secara mendalam. Selain itu, diskusi kelompok yang bersifat kolaboratif memudahkan siswa dalam saling menjelaskan konsep yang belum dipahami. Lingkungan belajar yang kompetitif namun sportif selama turnamen juga turut mendorong siswa untuk belajar lebih giat demi menyumbangkan poin bagi tim mereka. Tidak hanya itu, pemberian penghargaan atau apresiasi kepada tim dengan skor tertinggi menjadi dorongan emosional yang memperkuat semangat belajar siswa. Kombinasi dari model pembelajaran yang menarik, interaksi sosial yang positif, dan motivasi intrinsik serta ekstrinsik inilah yang berkontribusi terhadap keberhasilan 27 siswa dalam mencapai ketuntasan belajar pada siklus pertama.

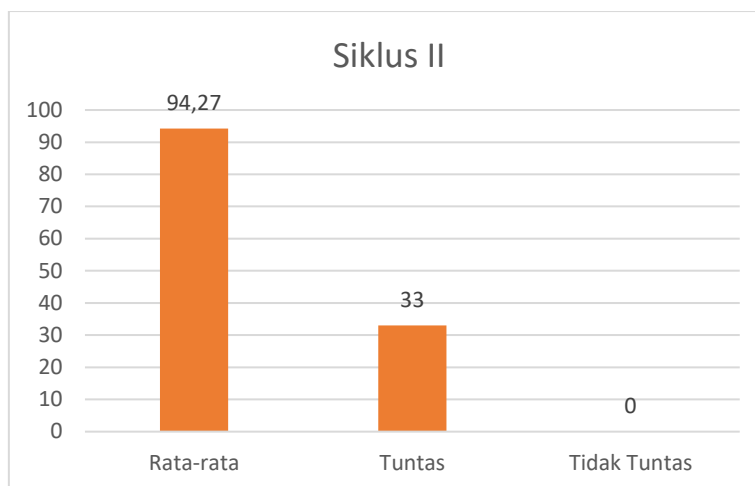


Gambar 3. Dokumentasi Pembelajaran IPS Model TGT

Kegiatan pembelajaran Pada pelaksanaan siklus II, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kembali diterapkan dengan beberapa penyesuaian berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- (1) Kegiatan diawali dengan penyampaian materi oleh guru secara klasikal, didukung oleh media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.
- (2) Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 5–6 orang dengan mempertimbangkan keseimbangan kemampuan akademik dan dinamika kerja sama tim. Dalam kegiatan kerja tim, siswa lebih aktif berdiskusi dan saling menjelaskan materi, menunjukkan peningkatan partisipasi dan tanggung jawab belajar. Suasana belajar menjadi lebih kondusif dan penuh semangat, karena siswa sudah memahami mekanisme pembelajaran TGT dari siklus sebelumnya.
- (3) Tahap permainan dilaksanakan dengan soal-soal yang menantang namun sesuai dengan kemampuan siswa, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan berkompetisi secara sehat. Turnamen dilakukan secara sportif, dengan siswa dari berbagai kelompok duduk di meja pertandingan sesuai tingkat kemampuan yang seimbang. Skor individu yang dikumpulkan berkontribusi pada poin kelompok, menciptakan suasana kompetitif yang positif.
- (4) Pada akhir pembelajaran, seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata kelas mencapai 94.
- (5) Hal ini menunjukkan bahwa model TGT berhasil meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kerja sama siswa secara optimal. Pemberian penghargaan kepada tim terbaik tetap dilakukan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi lanjutan, sekaligus memperkuat semangat belajar dan kekompakan antarsiswa.

Berdasarkan hasil belajar siklus II, dari 33 siswa rata-ratanya adalah 94,27. Minimal KKM yaitu 75 dan yang mencapai nilai kriteria ketuntasan yakni semua siswa atau yang berjumlah 33 siswa (100%) dengan nilai rata-rata 94,27 serta tidak ada siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal KKM. Dengan kata lain, seluruh hasil belajar siswa mencapai ketuntasan setelah siklus II ini. Ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT telah berhasil diimplementasikan pada penelitian indakan kelas ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil ini dapat ditampilkan pada grafik berikut.



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Setelah pelaksanaan siklus II, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan semakin tingginya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, peningkatan kemandirian dalam menyelesaikan tugas, serta munculnya rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok mereka. Keberhasilan yang dicapai pada akhir siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dari setiap siklus, dapat diinterpretasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis game Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada hasil evaluasi belajar, tetapi juga pada aspek keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, komunikasi antaranggota kelompok, dan keaktifan dalam berkompetisi secara sehat melalui permainan edukatif. Adanya perhatian siswa yang lebih besar dalam proses pembelajaran, interaksi yang lebih intensif dalam kelompok, serta peningkatan kepercayaan diri saat menjawab pertanyaan menjadi bukti bahwa model pembelajaran ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan siswa dari sebelum tindakan hingga siklus II. Sebelum tindakan, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 65,23 dengan persentase ketuntasan sebesar 31,42%. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,15 dengan persentase ketuntasan 68,57%. Kemudian, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu nilai rata-rata mencapai 83,25 dan persentase ketuntasan sebesar 91,42%, yang berarti telah melampaui

indikator kinerja yang ditetapkan (nilai rata-rata minimal 80 dan ketuntasan minimal 90%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game Teams Games Tournament terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pencapaian indikator kinerja pada siklus II menjadi dasar dihentikannya tindakan, karena tujuan dari penelitian tindakan kelas ini telah berhasil dicapai secara optimal.

Pembelajaran yang bijak terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, lingkungan terkait konteks, dan partisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Pandangan ini mengikuti teori konstruktivisme sosial oleh Lev Vygotsky (1978) dan menekankan bahwa perkembangan kognitif individu sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya (Vygotsky & Cole, 2018). Dalam konstruktivisme sosial, pembelajaran bukan hanya individu, tetapi terutama jarak antara kerja sama individu melalui zona pembangunan proksimal (ZPD), yaitu, apa yang dapat dilakukan secara independen satu sama lain dan dicapai dengan bantuan orang lain.

Kelas 7H MTSN 2 dalam konteks pembelajaran ilmu sosial (IPS) di Kota Kediri, model untuk Turnamen Game Tim (TGT) adalah manifestasi dari prinsip-prinsip konstruktivisme sosial. Model ini tidak hanya membawa siswa ke materi pasif, tetapi juga kelompok-kelompok kecil yang tidak merata yang secara aktif membahas, bermain, dan bersaing dalam suasana belajar yang menyenangkan. Temuan menunjukkan bahwa menggunakan model TGT secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Peningkatan ini adalah ketika siswa diberi kesempatan untuk belajar bersama, berinteraksi, saling membantu, memahami materi melalui permainan pendidikan, dan untuk memahami motivasi dan pemahaman secara signifikan.

Selanjutnya, pendekatan TGT menciptakan suasana belajar yang sehat dan kompetitif dengan cara yang sehat, mendorong partisipasi emosional dan intelektual siswa. Dengan kata lain, interaksi sosial terstruktur dari model TGT sesuai dengan teori Vygotsky, karena mereka berkembang antara usia yang sama melalui kerja sama dan dialog (Amineh & Asl, 2015). Ini didukung oleh pengamatan dan wawancara yang mendokumentasikan peningkatan motivasi untuk belajar, diskusi tentang diskusi siswa dan tanggung jawab untuk hasil pembelajaran kelompok (Hausfather, 1996). Dengan demikian, teori konstruktivisme sosial memberikan alasan yang kuat untuk keberhasilan implementasi model TGT untuk meningkatkan hasil pembelajaran dalam ilmu sosial dan meningkatkan pentingnya desain pembelajaran untuk mempromosikan interaksi sosial, kerja tim, dan aktivitas kognitif yang menantang dalam proses pendidikan kelas.

Selain itu, beberapa penelitian tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) luas dan menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan hasil

pembelajaran siswa pada berbagai topik. Banani dan Aman (2022) telah menunjukkan dalam penelitian mereka bahwa model TGT dengan pembelajaran multimedia secara efektif meningkatkan kolaborasi dan hasil pembelajaran di antara siswa sekolah kelas-V dalam studi sosial. Pendekatan kolaboratif yang dikombinasikan dengan permainan membuat siswa lebih agresif dan antusias untuk mengikuti pelajaran, yang memengaruhi kinerja hasil pembelajaran yang lebih baik (Banani & Aman, 2022).

Selanjutnya, Putri, Suarman, dan Syabrus (2023) mengubah model TGT untuk pembelajaran ekonomi di sekolah kejuruan dan menemukan bahwa model ini secara signifikan meningkatkan motivasi pembelajaran penting siswa. Dengan turnamen akademik yang menarik, siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Hasil ini meningkatkan temuan penelitian ini. Dalam studi ini, siswa meningkatkan nilai rata-rata mereka dan memperoleh partisipasi aktif dalam diskusi kelompok (Putri et al., 2023).

Kemudian, penelitian dari Putra dan Jani (2024) menunjukkan bahwa model TGT memiliki dampak positif pada motivasi siswa dan hasil pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi di Ma Sunan Kalijogo. Mereka menyimpulkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif dan mendorong siswa untuk belajar lebih banyak dan menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Putra & Jani, 2024). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian ini, yaitu menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Rata-rata hasil belajar siswa mencapai 94,27 dalam Siklus II yang mengindikasikan bahwa semua siswa kelas 7H telah tuntas KKM. Oleh karena itu, berbagai temuan penelitian awal memperkuat bahwa model TGT adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil dan motivasi pembelajaran, terutama ketika diterapkan pada pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep seperti ilmu sosial.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 7H MTsN 1 Kota Kediri. Penerapan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Kegiatan belajar yang melibatkan kerja tim, diskusi kelompok, permainan berbasis soal, serta turnamen antar siswa, telah meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,84 pada pra-siklus menjadi

79,24 pada siklus I, dan mencapai 94,27 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari hanya 3,03% pada pra-siklus menjadi 81,82% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian, yaitu nilai rata-rata minimal 80 dan persentase ketuntasan minimal 90%, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan kemandirian dalam belajar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek dan lokasi agar hasil lebih general, menerapkan model TGT pada mata pelajaran lain, serta mengevaluasi dampak jangka panjangnya. Variasi bentuk permainan dan integrasi teknologi digital dalam model TGT juga perlu diteliti untuk meningkatkan efektivitas. Selain itu, perlu dilakukan analisis lebih dalam terhadap faktor penghambat, khususnya bagi siswa dengan beban ganda, serta meneliti pengaruh TGT terhadap keterampilan sosial, dan penerapannya dalam konteks pembelajaran inklusif bagi siswa berkebutuhan khusus.

DAFTAR REFERENSI

- Abbas, I. (2023). Social Studies Learning Strategies in Developing Social Knowledge and Skills in Junior High Schools. *Council: Education Journal of Social Studies*, 1(2), 11–16.
- Amineh, R. J., & Asl, H. D. (2015). Review of constructivism and social constructivism. *Journal of Social Sciences, Literature and Languages*, 1(1), 9–16.
- Banani, U. A., & Aman, A. (2022). The effect of tgt cooperative learning model assisted by multimedia learning on cooperation and learning outcomes of class v elementary school students for social sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656.
- Hausfather, S. J. (1996). Vygotsky and schooling: Creating a social context for learning. *Action in Teacher Education*, 18(2), 1–10.
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing critical participatory action research. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1–31.
- Mafrudin, E. (2023). The contribution of social sciences in strengthening the character education of elementary school students. *MANDALIKA: Journal of Social Science*, 1(2), 29–33.
- Maladerita, W., & Anwar, S. (2023). Literature Study: Application Of Character Education In The Formation Of Social Attitudes Nationality Of Students Through Social Studies Learning. *International Journal of Humanities Education and Social Sciences*, 2(4).

- Oktaviani, A. M., Marini, A., & Fitriyani, F. (2022). Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS SD. *Jurnal Holistika*, 6(2), 101–107.
- Özkan, N., Kurt, T., Alkin, Z. E., & Berber, A. (2024). SCIENCE LESSONS WITH DAILY LIFE RELATED: LIFE BASED LEARNING MODEL. *Acta Didactica Napocensia*, 17(2), 37–51.
- Purnalyta, N. F. B., Ariyanti, N. D., Dewi, M. C., & Tarsidi, D. Z. (2024). TGT For Student Collaboration In Elementary School Pancasila Education: An Effective Solution Or Just An Alternative? *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 169–178.
- Putra, F. M., & Jani, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 162–171.
- Putri, N., Suarman, S., & Syabus, H. (2023). APPLICATION OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) AS A COOPERATIVE LEARNING MODEL TO INCREASE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION OF CLASS X OTKP IN BUSINESS ECONOMICS LEARNING SUBJECTS AT SMK TELKOM PEKANBARU. *Journal of Pajar (Education and Teaching)*, 7(1), 244.
- Rahayu, P. S. (2022). PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VI SD MUHAMMADIYAH KOTA PROBOLINGGO. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 151–177.
- Rosyad, A. M., Sudrajat, J., & Loke, S. H. (2022). Role of social studies teacher to inculcate student character values. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(1), 1–15.
- Sandahl, J. (2020). Social studies education from the socialisation, qualification, and subjectification perspectives: A proposed synthesis. In *Political Identity and Democratic Citizenship in Turbulent Times* (pp. 186–202). IGI Global.
- Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Sulaiman, M. (2024). THE STRATEGIES TO OVERCOME LAZINESS IN LEARNING SOCIAL STUDIES IN UNIVERSITY. *Madani: Journal of Social Sciences and Social Science Education*, 2(2), 100–112.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Vygotsky, L., & Cole, M. (2018). Lev Vygotsky: Learning and social constructivism. *Learning Theories for Early Years Practice*. UK: SAGE Publications Inc, 68–73.
- Wibowo, A., & Putri, S. (2021). *Pedoman Praktis Penyusunan Naskah Ilmiah* (1st ed., Issue July). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17871.20640>