

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya

Aprilia Melinda Sholihah^{*1}, Neni Wahyuningtyas², Nur Fadilah³

^{1,2}Prodi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

³SMP Negeri 1 Pakisaji Kabupaten Malang

Email: ¹aprilia.melinda.2531747@students.um.ac.id, ²neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id,
³nurfadilah39@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pakisaji. Dari hasil observasi awal peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas VII G masih banyak yang berada di bawah KKM serta memiliki perbedaan yang jauh dengan 7 kelas lainnya. Hal tersebut disebabkan karena rendahnya partisipasi murid dalam proses pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang masih tekstual dan teoritis yang menyebabkan murid mudah merasa bosan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi permasalahan sosial budaya melalui penerapan model pembelajaran Team Game Tournament. Penelitian ini dilakukan menggunakan 2 siklus dengan desain Kemmis dan Mc Taggart, melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Murid yang menjadi subjek penelitian merupakan murid VII G yang berjumlah 29 murid. Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan observasi serta tes untuk mengukur hasil belajar, sedangkan tahapan analisis data dilakukan dengan kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 17,24 % hal tersebut disebabkan alokasi waktu dan juga pemahaman murid terhadap mekanisme model pembelajaran tidak terlaksana dengan baik, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus 2 terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar menjadi 82,76%. Dengan demikian peningkatan yang terjadi pada siklus 2 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada materi permasalahan sosial budaya memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam peningkatan hasil belajar murid.

Kata kunci: Hasil belajar, Permasalahan sosial budaya, Team game tournament.

The Application of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in the Subject of Social and Cultural Issues **Abstract**

This Classroom Action Research (CAR) was conducted at Pakisaji State Junior High School 1. Initial observations by the researcher indicated that many students in Class VII G still scored below the minimum passing grade and showed significant differences compared to the other seven classes. This was due to low student participation in the learning process and learning activities that remained text-based and theoretical, causing students to easily become bored. Therefore, this study was conducted to improve student learning outcomes on socio-cultural issues through the application of the Team Game Tournament learning model. This study was conducted in two cycles using the Kemmis and McTaggart design, through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were the 29 students in Class VII G. Data collection was conducted through observation and tests to measure learning outcomes, while data analysis was performed using a combination of qualitative and quantitative approaches. The results of the study in Cycle 1 showed that learning achievement reached only 17.24%; this was due to time allocation issues and students' insufficient understanding of the learning model's mechanisms. However, after improvements were made in Cycle 2, learning achievement increased to 82.76%. Thus, the improvement observed in Cycle 2 indicates that the implementation of the TGT learning model on social and cultural issues has a positive and significant impact on improving student learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes, Social and cultural issues, Team Game Tournament.

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) saat ini memiliki peran dan urgensi yang sangat penting dalam menunjang pemahaman murid akan kehidupan sosial mereka sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari pembelajaran IPS tidak hanya memberikan pemahaman mengenai perilaku sosial saja, namun juga mampu membentuk pemahaman murid terhadap budaya disekitar. Hal ini selaras dengan Gunawan et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS ini memiliki tujuan untuk membantu murid dalam berinteraksi dan memahami tentang fungsi setiap individu dalam masyarakat dan budaya sekitar. Melalui pemahaman tersebut mereka tidak hanya mampu mengembangkan pemikiran kritis dan analisa mereka, namun mereka juga mampu dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPS memiliki banyak dimensi yang mampu mencakup keseluruhan konsep-konsep sosial dalam realitas kehidupan sosial [2]. Dengan demikian pembelajaran IPS memiliki peran vital dalam membentuk murid yang tidak hanya cerdas secara kognitif namun juga memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu mengatasi permasalahan sosial budaya yang terjadi disekitar mereka secara efektif dan reaktif [3]

Untuk memenuhi peran tersebut maka dibutuhkan rancangan pembelajaran IPS yang inovatif dengan memperhatikan prinsip pembelajaran IPS yang bersifat kontekstual, aktif, dan mampu mendorong keterlibatan murid serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis murid dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan sosial [4]. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan pembelajaran yang tidak hanya terpusat pada guru namun juga memberikan murid kesempatan untuk menganalisis serta mengeksplorasi sendiri solusi dari permasalahan yang mereka hadapi. Terdapat banyak permasalahan yang dihadapi oleh murid dalam kehidupan mereka sehari-hari yang mampu dijadikan bahan untuk analisis pada pembelajaran IPS, seperti permasalahan sosial budaya seperti eksploitasi kebudayaan, degradasi nilai-nilai budaya, serta perubahan sosial dan norma di dalam masyarakat. Namun permasalahan tersebut sayangnya belum banyak digunakan sebagai bahan analisis pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran IPS di dalam kelas masih cenderung teoritis dan kurang relevan dengan permasalahan nyata yang dihadapi oleh murid, akibatnya banyak murid yang cenderung kurang mampu menganalisis dan berpikir kritis terhadap permasalahan kehidupan sosial budaya di sekitarnya [5].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII G SMPN 1 Pakisaji menunjukkan bahwa masih banyak murid yang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dari kurangnya partisipasi murid dalam kegiatan tanya jawab bersama guru dan kegiatan diskusi kelompok. Saat tanya jawab dengan guru mereka cenderung kurang fokus dan sering berbicara sendiri dengan temannya. Selain itu ketika diskusi mereka cenderung berbicara di luar konteks bahan diskusi karena mereka merasa penjelasan terlalu tekstual dan teoritis sehingga mereka cepat bosan. Selain itu berdasarkan hasil assessment formatif menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas G masih berada jauh dibawah 7 kelas lainnya, selain itu masih banyak murid yang belum memenuhi ketuntasan minimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa banyak murid yang tidak memahami pembelajaran yang diajarkan sehingga mereka tidak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analisis mereka yang berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka dibutuhkan suatu upaya yang mampu memberikan peningkatan dalam hasil belajar. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah model pembelajaran, model pembelajaran merupakan hal yang mampu menjembatani antara kebutuhan pembelajaran interaktif murid dengan materi yang diajarkan agar murid menjadi lebih paham dan mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata [6]. Melalui model pembelajaran yang sesuai murid akan jadi lebih tertarik, antusias, dan juga akan merasa bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tentunya akan lebih menarik keterlibatan murid dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran IPS. Konsentrasi murid juga tidak akan terpecah sehingga mereka mampu berpikir dengan baik terhadap permasalahan dalam materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang mampu memfasilitasi hal tersebut yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model kooperatif yang didalamnya terdapat integrasi antara permainan dan juga kerjasama antar kelompok yang mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta kemampuan analisis murid [7]. Penerapan model pembelajaran TGT dalam materi permasalahan kehidupan sosial budaya sendiri sangat efektif untuk dilakukan, hal tersebut dikarenakan materi permasalahan kehidupan sosial budaya merupakan materi yang erat kaitannya dengan kebiasaan dan juga kehidupan mereka sehari-hari. Dari permasalahan yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari tentunya akan memudahkan mereka untuk mengidentifikasi, menganalisis serta mengaitkan antara teori dalam pembelajaran IPS dengan realita kehidupan yang ada. Oleh karena itu melalui pembelajaran TGT ini murid akan mampu untuk memahami permasalahan melalui diskusi antar kelompok serta melakukan pembelajaran yang menyenangkan dengan berbasis game tournament. Dengan demikian penerapan metode

TGT ini diharapkan akan mampu meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT ini mampu untuk memberikan peningkatan terhadap hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rani (2022) dimana model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar murid, dengan menunjukkan hasil siklus 1 sebesar 67,5 % dan pada siklus 2 mencapai 89,16%. Selain itu penelitian serupa juga dilakukan oleh Vedriati et al., (2023) yang melakukan penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada kegiatan siklus 1 menunjukkan hasil 67 % dan mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 82,1 %, hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Nurhikmawati & Utami (2024) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar murid melalui model pembelajaran TGT yang ditunjukkan adanya peningkatan pada siklus 1 sebesar 28,8% murid yang aktif menjadi 88,4%, selain itu hasil belajar murid juga meningkat dengan hasil siklus 1 sebesar 67,31 % menjadi 84,62% pada siklus ke 2.

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar murid. Namun demikian, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian yang secara spesifik mengkaji peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran TGT, terutama dalam materi permasalahan kehidupan sosial budaya dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu penelitian ini memiliki potensi untuk menjawab dan mengisi keterbatasan yang ada pada penelitian sebelumnya dengan fokus tujuan penelitian mengetahui dampak penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar murid pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya, Diharapkan penelitian yang dilakukan ini mampu menambah literasi pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini berfokus pada penelitian yang mengkaji permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. [11]. Desain penelitian yang diterapkan menggunakan desain Kemmis dan Mc Taggart dengan beberapa tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi [12]. Tahapan tersebut dilakukan berulang dalam dua siklus, dimana pada setiap siklusnya dilakukan dengan model pembelajaran TGT seperti paparan materi, pengorganisasian kelompok, game, turnamen antar kelompok, serta pemberian apresiasi. Siklus dalam penelitian tindakan kelas menurut [13] dapat mengoptimalkan hasil penelitian karena terjadinya proses belajar yang berkelanjutan serta hasil refleksi dari siklus pertama dapat dijadikan dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Sebelum dilakukan penerapan pada setiap siklus juga dilakukan observasi untuk menilai karakteristik murid serta kondisi didalam kelas. Pada setiap akhir siklus juga dilakukan tes untuk mengukur ketuntasan hasil belajar setelah dilakukan tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pakisaji yang berlokasi di Jl. Cerme No.172, Kendalpayak, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang. Murid kelas VII G yang berjumlah 29 murid sebagai subjek penelitian. Kegiatan penelitian diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP berbasis *Team Games Tournament* (TGT), LKPD, bahan ajar, lembar observasi, serta instrumen evaluasi (pre-test dan post-test). Instrumen tes hasil belajar disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu divalidasi melalui expert judgement oleh guru mata pelajaran IPS dan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian isi, indikator, serta tingkat keterbacaan soal. Selain itu, reliabilitas instrumen diperiksa melalui konsistensi bentuk dan tingkat kesulitan I soal yang digunakan pada setiap siklus sehingga dapat mengukur hasil belajar murid secara konsisten. Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator dengan menerapkan langkah-langkah TGT, yaitu paparan materi, pengorganisasian kelompok, game, turnamen antar kelompok, serta pemberian apresiasi. Selama proses pembelajaran, observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan murid, kerja sama, keaktifan dalam diskusi. Observasi aktivitas murid dilakukan menggunakan lembar observasi dengan beberapa indikator yaitu: (1) keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan; (2) partisipasi dalam diskusi kelompok; (3) kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok; (4) keterlibatan dalam kegiatan game dan turnamen; serta (5) perhatian murid terhadap penjelasan guru. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, dimana skor 1 menunjukkan kategori sangat kurang, skor 2 kategori kurang, skor 3 kategori baik, dan skor 4 kategori sangat baik. Tahap akhir penelitian dilakukan dengan menganalisis data hasil observasi dan tes, melakukan refleksi pada setiap siklus, serta menyusun laporan penelitian berdasarkan hasil yang diperoleh.

Hasil dari data observasi dan tes yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan pengolahan data dengan melakukan kombinasi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan data yang diperoleh dari hasil observasi yang terkait kegiatan dan proses belajar murid sebelum dan saat dilaksanakannya penelitian. Proses analisis kualitatif dilakukan dengan reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Proses analisis kualitatif ini akan dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terhadap penerapan model pembelajaran [14]. Sementara itu analisis kuantitatif menggunakan nilai tes yang akan dihitung berdasarkan presentase rata-rata ketuntasan hasil belajar murid dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM)

sebagai acuannya [15]. Pada penelitian ini KKM yang digunakan adalah 76. Penelitian dinyatakan berhasil apabila $\geq 75\%$ murid mencapai KKM yang dan terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus di kelas VII G. Siklus pertama dimulai pada 16 April 2026, sementara itu siklus kedua dilakukan pada 28 April 2026. Penelitian menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model TGT (*Team Game Tournament*) dengan materi permasalahan sosial budaya di Indonesia. Setiap siklus dilaksanakan dengan tahapan yang serupa yaitu pada tahapan pertama dengan perencanaan, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, observasi, dan yang terakhir refleksi. Pada siklus pertama menunjukkan banyak kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran, banyak murid yang kurang berpartisipasi aktif dikarenakan masih belum memahami aturan permainan. Hal tersebut menyebabkan banyak hasil belajar murid yang belum maksimal dan mencapai ketuntasan. Oleh sebab itu pada siklus kedua dilakukan berbagai perbaikan diantaranya seperti memberikan penjelasan yang lebih rinci dan terstruktur mengenai aturan TGT, serta memotivasi murid untuk lebih dapat berpartisipasi.



Kegiatan Pembelajaran Siklus 1



Kegiatan Pembelajaran Siklus 2

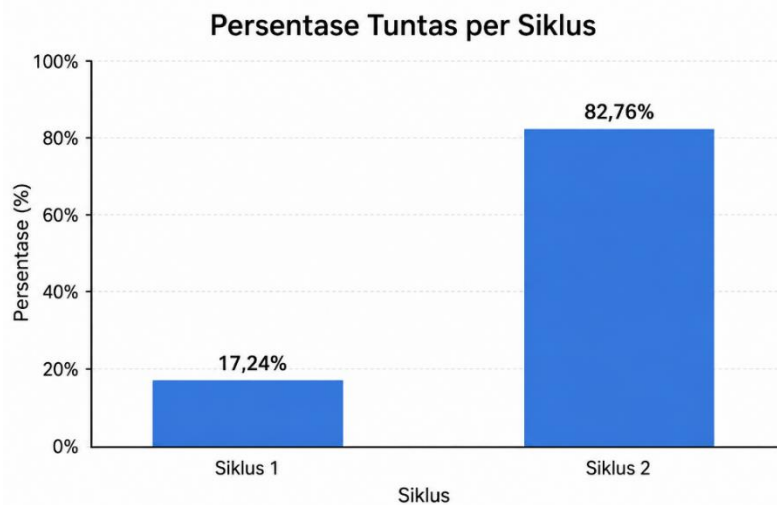
Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus 1 dan 2

Perbandingan perkembangan hasil belajar murid pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Murid

No	Uraian	Siklus 1	Siklus 2
1.	Murid yang mencapai ketuntasan	5	26
2.	Murid yang belum mencapai ketuntasan	24	3
4.	Rata- Rata Nilai	63,28	82,45
5.	Presentase ketuntasan belajar	17,24%	82,76%

Informasi pada tabel tersebut memaparkan data pada pembelajaran siklus 1 diketahui 5 murid telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan murid yang belum tuntas terdapat 24 murid. Temuan ini mengindikasikan bahwa pada siklus 1 masih belum mampu menunjukkan hasil yang optimal pada perkembangan hasil belajar. Namun hal tersebut dapat teratasi pada perbaikan di siklus 2 dimana terjadi peningkatan signifikan yang ditunjukkan dengan data 26 murid telah tuntas sementara itu murid belum tuntas berjumlah 3 orang. Berikut analisis komparasi perbedaan presentase hasil belajar murid pada siklus 1 dan siklus 2 saat menggunakan model pembelajaran yang sama :



Gambar 2. Persentase Tuntas per Siklus

Selain paparan data dan presentase ketuntasan hasil belajar terdapat pula paparan hasil observasi aktivitas murid selama proses pembelajaran yang disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Murid

No	Indikator Aktivitas	Siklus I (Skor)	Siklus I (%)	Kategori	Siklus II (Skor)	Siklus II (%)	Kategori
1	Keaktifan bertanya dan menjawab	2	40%	Kurang Aktif	4	80%	Aktif
2	Partisipasi dalam diskusi kelompok	2	40%	Kurang Aktif	5	100%	Sangat Aktif
3	Kerja sama dalam kelompok	2	40%	Kurang Aktif	4	80%	Aktif
4	Keterlibatan dalam game dan turnamen	3	60%	Cukup Aktif	5	100%	Sangat Aktif
5	Perhatian terhadap penjelasan guru	1	20%	Sangat Kurang Aktif	3	60%	Cukup Aktif
Rata-rata		2,0	40%	Kurang Aktif	4,2	84%	Sangat Aktif

Berdasarkan hasil perbandingan presentase hasil belajar dan hasil observasi aktivitas murid tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* pada siklus 2 memiliki efek terhadap peningkatan hasil belajar murid. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 17,24% pada siklus I menjadi 82,76% pada siklus II, serta peningkatan rata-rata nilai dari 63,28 menjadi 82,45.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan meningkatnya aktivitas murid selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata aktivitas dari 40% dengan kategori kurang aktif pada siklus I menjadi 84% dengan kategori sangat aktif pada siklus II.

Rendahnya hasil belajar dan aktivitas murid pada siklus 1 disebabkan oleh beberapa faktor dilapangan diantaranya terdapat kendala penyesuaian murid terhadap model pembelajaran, dalam hal ini murid sulit untuk memahami aturan dan langkah-langkah model game tournament, banyak dari mereka yang bingung sehingga kurang memahami materi yang diberikan. Selain itu di lapangan juga terjadi masalah alokasi waktu pembelajaran, karena banyaknya murid yang membutuhkan penyesuaian, waktu pembelajaran habis digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah permainan sehingga penyampaian materi IPS belum dapat disampaikan secara maksimal. Kendala yang terjadi dilapangan seperti alokasi waktu dapat menghambat pelaksanaan proses pembelajaran, seperti kegiatan diskusi dan juga penyampaian esensi materi yang tentunya memiliki peran krusial dalam membentuk konsep pemahaman murid terhadap materi yang diberikan, hal ini secara langsung juga memiliki efek terhadap hasil belajar murid setelah proses pembelajaran [16].

Dari hasil siklus 1 menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya evaluasi dan refleksi terhadap penerapan model pada siklus berikutnya, oleh karena itu pada siklus 2 dilakukan beberapa perbaikan terhadap penerapan model serta pada materi permasalahan sosial budaya, diantaranya semua murid diberikan penjelasan ulang mengenai langkah-

langkah kegiatan game tournament, adanya arahan tentang peran masing-masing anggota dalam kelompok, serta adanya pemberian motivasi belajar agar murid lebih interaktif dan kritis di kelas. Selain itu pada penerapan model ini guru juga memaksimalkan pengelolaan waktu yang diberikan kepada murid agar tidak terjadi keterlambatan dalam pelaksanaan *game tournament*, sehingga keseluruhan kegiatan dapat berjalan dengan maksimal.

Perbaikan yang telah dilakukan pada siklus ke 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar murid, hal ini ditunjukkan dengan terjadi peningkatan presentase hasil belajar mencapai 82,76 %. Pada siklus ini murid juga menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan baik antar kelompok. Perbaikan yang terjadi pada siklus 2 ini sejalan dengan pernyataan [17] yang mengemukakan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran berbasis kooperatif learning yang mempunyai banyak fungsi positif seperti mampu melatih kerja sama dalam kegiatan TGT, mengembangkan kemampuan akademik dan sosial, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu murid untuk mengembangkan potensinya dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [18], yang menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Pada penelitian tersebut aktivitas murid meningkat dari kategori cukup pada siklus 1 menjadi kategori baik pada siklus 2, sementara itu hasil belajar meningkat menjadi 63% menjadi 83 %. Hal itu menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada model TGT tidak hanya dipengaruhi oleh aspek akademik dalam turnamen namun juga dipengaruhi oleh meningkatnya keterlibatan murid dalam diskusi, kerjasama kelompok, dan permainan yang menjadi bagian dari sintaks TGT. Hasil penelitian tersebut juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh [19] yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar murid dengan presentase mencapai 85,75 % yang juga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa model TGT mampu mendorong keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran, memperkuat kerja sama serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Kelebihan yang terdapat pada model pembelajaran ini secara langsung akan dapat membantu murid meningkatkan hasil belajar mereka terutama dalam materi permasalahan sosial budaya.

Model TGT menurut Muaziz. (2024) selaras terhadap teori konstruktivisme Jean Piaget dimana murid akan mampu membangun pemahaman mereka sendiri melalui kerjasama kelompok yang mereka lakukan di dalam game tournament, pada model pembelajaran ini murid juga dilibatkan secara langsung ke dalam diskusi kelompok, game, serta turnamen antar kelompok yang membuat mereka mendapatkan wawasan dan pengalaman bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model TGT, murid tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, kerja sama tim, serta kegiatan turnamen akademik yang mendorong mereka untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Keberhasilan penerapan TGT pada materi permasalahan sosial budaya dalam penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh adanya unsur permainan dan diskusi, tetapi juga karena karakteristik materi yang dipelajari sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran kooperatif. Materi permasalahan sosial budaya menuntut murid untuk memahami fenomena yang terjadi di masyarakat, menganalisis penyebab dan dampaknya, serta mengemukakan solusi terhadap berbagai permasalahan yang ditemukan. Melalui diskusi kelompok dan kegiatan turnamen, murid memperoleh kesempatan untuk bertukar pendapat, membandingkan berbagai sudut pandang, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kondisi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sistem turnamen dalam TGT mendorong setiap anggota kelompok untuk mempersiapkan diri dan memahami materi dengan lebih baik karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi seluruh anggotanya. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas permainan, tetapi juga oleh meningkatnya kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, serta tanggung jawab belajar murid. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Sabina & Febriani (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif learning yang memiliki kaitan erat dengan teori konstruktivisme yang setiap sintaknya menitikberatkan pada keterlibatan aktif murid serta interaksi dan kerja sama dalam mengkonstruksi atau membangun sebuah pengetahuan.

Kendati pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar, masih terdapat 3 murid yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran hal tersebut disebabkan oleh beberapa aspek diantaranya, kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran, kemampuan pemahaman yang lebih rendah dari murid lainnya serta adanya keterbatasan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Beberapa hal tersebut berakibat pada kurangnya kepercayaan diri mereka dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu mereka juga cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tentunya berakibat terhadap hasil belajar mereka diakhir pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut guru melakukan langkah tindak lanjut dengan memberikan remedial, latihan, dan bantuan belajar diluar jam pelajaran agar murid mampu memahami materi yang diajarkan sehingga mencapai ketuntasan hasil belajar yang maksimal.

Terlepas dari masih terdapat beberapa murid yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar, secara keseluruhan merujuk pada hasil dan teori belajar yang mendukung yaitu teori konstruktivisme, diperoleh kesimpulan bahwa adanya penerapan model team game tournament pada materi permasalahan sosial budaya dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menciptakan suatu kesimpulan bahwa penerapan model team game tournamen dalam materi permasalahan sosial budaya pada kelas VII G efektif terhadap peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar kelas VII G ditunjukkan dengan adanya perubahan positif pada presentase hasil belajar dari 17,24% menjadi 82,76%. Perubahan positif ini menunjukkan model ini membantu murid untuk meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu melalui model pembelajaran ini terciptalah pembelajaran yang kooperatif serta menyenangkan, hal tersebut karena melalui kegiatan game tournament dan diskusi murid lebih termotivasi dan aktif bekerjasama melakukan game tournament bersama kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. Gunawan, A. Nurhalisyah, F. N. Madaniah, And N. Rudianti, "Membangun Kepedulian Sosial Melalui Pembelajaran Ips Sebagai Sentral Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar," Vol. 5, No. 4, Pp. 757–762, 2024.
- [2] A. W. Widya And E. H. Radia, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips," Vol. 6, No. 2, Pp. 127–136, 2023, Doi: 10.31004/Aulad.V6i2.477.
- [3] S. Sahira *Et Al.*, "Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar," *Autentik J. Pengemb. Pendidik. Dasar*, Vol. 6, No. 1, Pp. 54–62, 2022, Doi: 10.36379/Autentik.V6i1.173.
- [4] I. Purwaningsih, I. S. Marliansyah, And S. Rukiyah, "Analisis Manfaat Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa," *J. Vision. Penelit. Dan Pengemb. Dibidang Adm. Pendidik.*, Vol. 10, No. 2, P. 19, 2022, Doi: 10.33394/Vis.V10i2.6156.
- [5] S. Safran, A. R. Hasibuan, O. Megarani, And F. Ramadhani, "Rancangan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Ips Di Era Digital," *Bersatu J. Pendidik. Bhinneka Tunggal Ika*, Vol. 2, No. 1, Pp. 283–290, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.51903/Bersatu.V2i1.555>
- [6] D. Setiawati, S. Halimah, And Y. Budiyaniti, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil," Vol. 10, No. 1, Pp. 169–177, 2024.
- [7] I. N. Marlita And S. Masfiah, "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbasis Media Ftb Ichda Nurul Marlita Universitas Muria Kudus , Indonesia Siti Masfiah Universitas Muria Kudus , Indonesia Lovika Ardana Riswari Universitas Muria Kudus , Indonesia Abstrak Al-," Vol. 7, No. 4, 2023, Doi: 10.35931/Am.V7i4.2683.
- [8] D. E. Rani, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," Vol. 6, No. 4, Pp. 6068–6077, 2022.
- [9] T. Vedriati And K. W. Wardani, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Secang 1," Vol. 09, Pp. 397–405, 2023.
- [10] S. Nurhikmawati And R. D. Utami, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik," Vol. 5, No. September, Pp. 222–232, 2024.
- [11] Et Al. Pahleviannur, Muhammad Rizal, *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka, 2022.
- [12] R. Nurjanah, A. M. Putri, D. F. Nurfauziah, M. Rajihah, W. S. Rahayu, And R. G. Nugraha, "Penerapan Model Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa," Vol. 4, No. 3, Pp. 18212–18217, 2026.
- [13] A. Rahayu *Et Al.*, "Metode Penelitian Tindakan Kelas : Konsep , Tahapan Dan Keunggulan Dalam Praktik Pembelajaran," Vol. 4, No. 4, Pp. 828–836, 2025, Doi: 10.54259/Diajar.V4i4.5792.
- [14] A. S. Millah, D. Arobiyah, E. S. Febriani, And E. Ramdhani, "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," Vol. 1, No. 2, Pp. 140–153, 2023.
- [15] J. I. Djara And E. Sae, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," Vol. 3, No. 2, Pp. 226–233, 2023.
- [16] A. P. Arif, Haifaturrahman, And M. Nizaar, "Analisis Keterbatasan Alokasi Waktu Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar Almaidah," Vol. 10, 2025.
- [17] A. P. Nurhikmawati, I. Alfian, And E. Ratnawati, "Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan," Vol. 1, Pp. 1–7, 2024.
- [18] R. A. Puspita, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran

- Ipas Kelas Vb Sd Negeri 5 Kota Bengkulu,” Vol. 5, No. 2, Pp. 63–72, 2025.
- [19] R. N. Azizi And M. A. Mahdiannur, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati,” Vol. 6, No. June, Pp. 177–187, 2026.
- [20] N. N. Muaziz, J. Daryanto, And S. B. Kurniawan, “Saling Ketergantungan Positif Dari Nilai Kerja Sama Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar,” Pp. 293–298, 2024.
- [21] N. A. Sabina And E. A. Febriani, “Efektivitas Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sosiologi,” Vol. 4, Pp. 247–254, 2025.