

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model teams games Tournament (TGT) Kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri

Akhliyash Dina Lathifa¹

¹Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: 220102110058@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

hasil belajar, pembelajaran IPS, Teams Games Tournament, model kooperatif, PTK

Keywords:

learning outcomes, social studies learning, Teams Games Tournament, cooperative model, PTK

ABSTRAK

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas VIII-N MTsN 2 Kota Kediri, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang disebabkan oleh dominasi teknik ceramah yang membuat siswa menjadi pasif dan kurangnya variasi pendekatan pembelajaran menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Sebanyak 36 siswa berpartisipasi dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah fase-fase yang membentuk setiap siklus. Dokumentasi, lembar observasi, dan tes hasil belajar adalah alat yang digunakan. Temuan

penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat di setiap tingkatan. Hanya 33,33% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama pra-siklus. Pada siklus I, persentase ini meningkat menjadi 80,56%, dan pada siklus II mencapai 100%. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang sebaik mungkin dan meningkatkan keaktifan serta kegembiraan siswa dalam belajar, pendekatan TGT berhasil diterapkan. Hasilnya, model pembelajaran TGT memberikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk mata pelajaran IPS.

ABSTRACT

By implementing the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in class VIII-N MTsN 2 Kota Kediri, this study seeks to enhance students' learning outcomes in Social Studies (IPS). The low learning outcomes of students in social studies classes, which are brought on by a lack of diversity in teaching approaches and the predominance of one approach that renders pupils inert, serve as the backdrop for this study. 36 students served as the subjects of this two-cycle Classroom Action Research (PTK) study. There were phases for preparation, activity, observation, and reflection in every cycle. Learning outcome tests, observation sheets, and recordkeeping were the instruments utilized. The findings demonstrated that student learning outcomes improved with each phase. While just 33.33% of students met the KKM (minimum completion requirement) in the pre-cycle. Cycle I saw a rise to 80.56%, and Cycle II had a 100% increase. It was discovered that the TGT model was useful in boosting student interest in learning, engagement, and attaining the best possible learning results. Therefore, when learning social studies, the TGT learning model can be utilized as an inventive and enjoyable alternative learning method.

Pendahuluan

Pada dasarnya, pendidikan adalah proses multifaset yang mendorong pertumbuhan potensi penuh setiap orang, yang mencakup elemen kognitif, emosional,



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

dan psikomotorik, di samping transmisi pengetahuan (Yunansah & Herlambang, 2017). Salah satu alat utama untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten, mandiri, dan kompetitif di era globalisasi saat ini adalah pendidikan. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa merupakan salah satu dari sekian banyak aspek penting dalam pendidikan. Pendidikan adalah upaya untuk membudayakan manusia agar dapat hidup secara bermartabat di tengah-tengah masyarakat, demikian pernyataan Tilaar (2015). Investasi jangka panjang lainnya dalam menghasilkan generasi yang cerdas dan memiliki daya saing yang tinggi adalah pendidikan.

Tujuan dari mata pelajaran IPS adalah untuk memberikan siswa pengetahuan dan kemampuan sosial yang mereka butuhkan untuk memahami realitas kehidupan bermasyarakat (Safitri et al., 2024). Namun, berdasarkan pengamatan para peneliti terhadap pengajaran IPS dalam praktiknya menunjukkan adanya beberapa kesulitan, termasuk rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru atau guru yang mengajar seringkali lebih pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa di kelas-kelas IPS disebabkan oleh masalah ini.

Model pembelajaran kooperatif dengan komponen Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu taktik yang dapat digunakan untuk meningkatkan gairah belajar siswa. Melalui permainan edukatif, paradigma pembelajaran ini menggabungkan aspek kompetisi dan kerja sama tim, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menerapkan pendekatan TGT dapat meningkatkan interaksi sosial, meningkatkan hasil belajar siswa, dan menumbuhkan semangat belajar yang lebih besar, menurut penelitian Haswati (2015).

Menurut pengamatan yang peneliti laksanakan, pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri menghadapi sejumlah tantangan, terutama di kelas VIII N, di mana siswa kurang tertarik pada mata pelajaran tersebut. Hal ini mungkin disebabkan karena guru kurang berusaha untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan kreativitas siswa. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, mayoritas guru masih menggunakan teknik ceramah atau pembelajaran yang berpusat pada guru.

Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII N di MTsN 2 Kota Kediri pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT), pada materi pemerataan pembangunan.

Metode

Peneliti akan menggunakan metodologi penelitian yang disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif yang mirip dengan Teams Games Tournament (TGT). Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan empat langkah berulang dari model penelitian spiral yang diciptakan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) dan telah menjadi standar untuk desain penelitian. Penelitian ini

dilakukan dalam dua siklus yang berbeda. Setiap siklus mencakup empat tahap tersebut secara metodis (Arlina et al., 2023).

Sebanyak 36 siswa kelas VIII-N MTsN 2 Kota Kediri pada tahun ajaran 2024-2025 menjadi subjek penelitian. MTsN 2 Kota Kediri merupakan lokasi penelitian. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi yang berkaitan dengan pemerataan pembangunan, menjadi penekanan utama dalam penelitian ini. Rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi faktor pendorong dilakukannya penelitian ini. Bergantung pada apakah kriteria keberhasilan yang ditargetkan terpenuhi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dijadwalkan untuk dua siklus atau lebih (Sri Astutik et al., 2021).

Langkah perencanaan menandai dimulainya proses penelitian, yang meliputi pembuatan modul pengajaran, materi pembelajaran, dan instrumen tes. Langkah kedua adalah implementasi tindakan, di mana pengajar menggunakan pendekatan TGT untuk mengajar dengan membentuk kelompok belajar, mendistribusikan permainan instruksional, dan mengadakan kompetisi kuis. Pada langkah ketiga, observasi, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat apa yang dilakukan guru dan siswa saat mereka belajar. Langkah keempat adalah refleksi, yang melibatkan penilaian hasil dari upaya menciptakan perubahan untuk siklus berikutnya.



Gambar 1. Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi soal tes (soal TGT) dan hasil belajar (skor akhir TGT) untuk mengukur penguasaan materi siswa, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis, observasi langsung, dan dokumentasi. Data hasil belajar dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan nilai siswa dari siklus ke siklus. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai individu siswa adalah:

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Jumlah Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimal}) \times 100$$

Keterangan:

- Skor yang Diperoleh = jumlah skor dari semua indikator observasi
- Skor Maksimal = jumlah indikator $\times$ skor maksimum per indikator

Nilai tersebut kemudian dianalisis secara klasikal untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar seluruh siswa. Kriteria ketuntasan individu ditetapkan ≥ 75 , sedangkan ketuntasan klasikal ditentukan apabila minimal 75% dari total siswa mencapai nilai tersebut. Persentase Ketuntasan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \left(\frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \right) \times 100$$

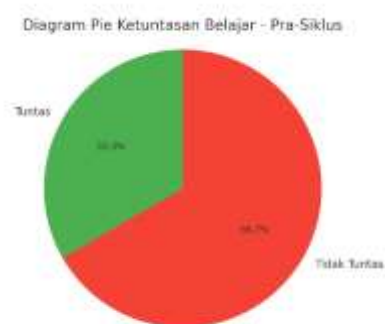
Keterangan:

- Siswa tuntas adalah siswa yang memperoleh nilai $\geq$ KKM (KKM = 75)
- Hasil persentase dibandingkan dengan ketuntasan klasikal (biasanya minimal 75%)

Selain itu, analisis kualitatif dari data observasi menggambarkan peningkatan partisipasi dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar secara klasikal, dan peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran digunakan sebagai indikator keberhasilan penelitian.

Setelah penerapan, peneliti melakukan refleksi untuk menilai proses dan hasil pembelajaran. Untuk menentukan apakah model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, refleksi ini mencakup analisis data yang dikumpulkan melalui observasi dan hasil tes. Hal ini dimaksudkan agar penelitian ini dapat membantu siswa untuk belajar lebih banyak mengenai pelajaran IPS dan memberikan tips kepada guru-guru lain mengenai bagaimana menggunakan teknik pengajaran yang inovatif.

Pembahasan



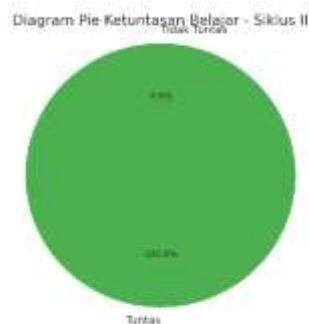
Gambar 2. Diagram Histrogram Hasil Belajar Pra Siklus

Sebanyak 36 siswa kelas VIII N MTsN 2 Kota Kediri berpartisipasi dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dua belas siswa, atau 33% dari total siswa, mencapai hasil belajar dalam pembelajaran IPS di atas KKM, yaitu 75, pada tingkat pra-siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan dari data pra-siklus bahwa hasil belajar siswa masih sangat kurang. Oleh karena itu, kegiatan siklus I diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.



Gambar 3. Diagram Histrogram Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa siklus I masih belum maksimal; 29 siswa, atau 80,6% dari total siswa, tuntas pada tahap siklus pertama, sementara 7 siswa, atau 19,4% dari total siswa, tidak tuntas. Masih di bawah KKM. Hasil belajar siswa pada tahap siklus I telah meningkat secara signifikan jika dibandingkan dengan tahap pra-siklus; rata-rata 80,6% siswa pada siklus I mencapai KKM, dan hampir separuhnya mencapai KKM. Namun, para peneliti merasa masih perlu melakukan perbaikan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II. (Avia et al., 2024)



Gambar 4. Diagram Histrogram Hasil Belajar Siklus II

Dengan persentase 100% dan rata-rata hasil belajar yang telah mencapai KKM, hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas pada tahap siklus kedua setelah adanya kemajuan-kemajuan dalam proses pembelajaran. Hal ini mengalami perkembangan yang memuaskan pada tahap siklus kedua jika dibandingkan dengan tahap siklus pertama.

Grafik persentase di bawah ini juga menunjukkan bagaimana hasil belajar siswa secara keseluruhan dari siklus ke siklus. Terlihat jelas dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II bahwa siswa di kelas VIII N MTsN 2 Kota Kediri mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan.



Gambar 5. Diagram Histrogram Hasil Belajar Antar Siklus

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-N MTsN 2 Kota Kediri dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya pada materi pemerataan pembangunan.

Hanya 12 siswa (33,33%) dari 36 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 pada tahap pra siklus. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Penggunaan metode yang terbatas oleh guru dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi pada hasil belajar yang buruk.

Terdapat peningkatan yang signifikan setelah tindakan siklus I. Sebanyak 29 siswa, atau 80,56% dari total siswa, telah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bagaimana model TGT mulai meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa terinspirasi untuk lebih terlibat dan memperhatikan selama pembelajaran dengan memanfaatkan permainan edukatif dan kolaborasi kelompok. Namun, peneliti memilih untuk melakukan penyesuaian dan melanjutkan ke siklus II karena masih ada 7 siswa (19,44%) yang belum tuntas.

Hasil dari siklus II menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat menggembirakan. Nilai rata-rata kelas meningkat secara keseluruhan, dan semua siswa (100%) dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan seberapa baik pendekatan TGT dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kegiatan turnamen dan permainan juga mendorong kerjasama dan semangat belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan betapa hasil belajar yang lebih baik dapat dicapai ketika pembelajaran menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, kompetitif, dan bermakna dengan menerapkan teknik Teams Games Tournament (TGT).

Oleh karena itu, menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS dapat menjadi pendekatan pembelajaran alternatif yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama untuk konsep-konsep seperti pembangunan yang adil yang membutuhkan pemahaman konseptual.

Kesimpulan dan Saran

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-N MTsN 2 Kota Kediri pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pemerataan pembangunan, sesuai dengan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus.

Persentase ketuntasan belajar di setiap tingkatan menunjukkan bagaimana hasil belajar siswa telah meningkat. Hanya 12 siswa (33,33%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tingkat pra-siklus. Setelah siklus I menerapkan paradigma TGT, 29 siswa (80,56%) dinyatakan tuntas. Selain itu, seluruh siswa (100%) pada siklus II dinyatakan tuntas karena nilai mereka lebih tinggi dari KKM.

Berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas (PTK), penggunaan model TGT telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan juga meningkatkan kolaborasi kelompok, partisipasi aktif, dan motivasi belajar. Sebagai hasilnya, model TGT dapat menjadi metode pengajaran pengganti yang berguna untuk meningkatkan standar pengajaran IPS di kelas.

Daftar Pustaka

- Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) di Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 475–486. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.407>
- Arlina, Permata Sari, D., Safitri, D., Nuraisyah, & Nisa, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 21–32. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.254>
- Fitriani, I., & Tamam, A. (2023). Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) di Kelas IV Upt SDN 147 Gresik. *NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH (NCU)*, 02 NOMOR 02.
- Hakikah, A. D., & Adri, H. T. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Tournament (TGT). *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1 Nomor 1. <https://didaktikglobal.web.id/index.php/adri>
- Haswati. (2015). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA KELAS VIII MTs NEGERI 1 KENDARI 1. 1 No. 2.

- Kurniawan, M. A., Amin, S., & Dewi, S. (2024). Increasing Student Learning Activities in Social Studies through the Syndicate Group Method. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 5(1), 40–47.
- Nurrohim, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.157>
- Safitri, D., Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., Salsabila, S., Islam, U., Sumatera, N., Medan, U., Estate, M., & Serdang, K. D. (2024). Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 53–59.
- Yunansah, H., & Herlambang, Y. T. (2017). Pendidikan berbasis ekopedagogik dalam menumbuhkan kesadaran ekologis dan mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. 9(1), 27–34.