

Team Games Tournament: Peningkatan Pemahaman Materi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Diterima:

05 Juni 2025

Disetujui:

12 Juli 2025

Diterbitkan:

24 Juli 2025

^{1*}Nuswantari, ²Maya Kartika Sari, ³La Ode Hasirun,

⁴Pingky Tyas

^{1,2,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cendrawasih

^{1,2,4}Jalan Setia Budi 85 Madiun, Madiun, Indonesia

³Kampus Abepura Jl. Raya Sentani, Jayapura, Papua 99358

E-mail: ^{1*}nuswantari@unipma.ac.id, ²mayakartika@unipma.ac.id.

*Corresponding Author

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS melalui metode Team Games Turnamen di kelas 8b SMPN 6 Madiun. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, yang direalisasikan melalui dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini 30 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan yakni 75%. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa. Keaktifan siswa pada pra-siklus mencapai 30%, siklus I meningkat hingga 53%, dan siklus II meningkat hingga 80%. Dari penelitian ini, menjelaskan hasil yang dapat disimpulkan bahwa direalisasinya metode *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas 8B SMPN 6 Madiun.

Kata Kunci: Siklus; Pembelajaran; IPS.

Abstract— This study aims to determine the increase in understanding of the material and student activity in the subject of Social Studies through the Team Games Tournament method in class 8b SMPN 6 Madiun. This study uses the type of Classroom Action Research (CAR) through a model developed by Kemmis and Taggart, which is realized through two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 30 students. Data collection methods used include observation, interviews, and direct observation during the learning process. The success indicator is 75%. The results of the observations showed a significant increase in student activity. Student activity in the pre-cycle reached 30%, cycle I increased to 53%, and cycle II increased to 80%. From this study, it explains the results that can be concluded that the realization of the Teams Games Tournament (TGT) method has succeeded in creating student activity in learning in class 8B SMPN 6 Madiun.

Keywords: Cycle; Learning; IPS

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran abad 21 ini, pembelajaran harus berpusat pada siswa, dengan guru sebagai fasilitator yang akan membantu siswa untuk memahami pelajaran. Di masa sekarang, pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Untuk berlangsungnya pendidikan yang semakin luas, diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan terstruktur untuk menciptakan masa depan manusia yang lebih baik [1]. Proses pembelajaran, banyak sekali aspek-aspek atau indikator-indikator yang digunakan guru dalam menilai seberapa siswa memahami materi yang telah guru ajarkan. Beberapa aspek atau indikator sangat diperlukan dalam penilaian untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Salah satu indikator yang dapat diambil untuk penilaian adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa akan pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru, maka guru dapat mengidentifikasi lewat keaktifan siswa di kelas dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa mencakup fisik, emosional, dan intelektual [2].

Tantangan yang harus dihadapi guru dalam menciptakan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Tantangan yang dimaksud adalah tantangan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri (internal) ataupun tantangan yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Tantangan internal ini seperti, kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan tantangan eksternal dapat meliputi, lingkungan yang kurang mendukung, fasilitas sekolah yang kurang memadai, kurikulum yang tidak relevan, dan lain-lain. Untuk menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran, guru harus mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam belajar [3]. Dasar pada hal tersebut, maka guru dapat memberikan media pembelajaran yang tidak biasa, contohnya adalah media game atau permainan. Kebanyakan siswa cenderung menyukai kegiatan belajar yang dianggap santai daripada pembelajaran yang cenderung serius dan tidak menyenangkan. Digunakannya media berbasis game ini berpotensi untuk mendorong minat belajar siswa karena kegiatan pembelajaran lebih santai dan tidak membosankan [5].

Guru tidak hanya terpaku dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajarannya, tetapi guru juga harus memilih metode yang sesuai untuk merealisasikan penggunaan media yang telah dipilih. Banyak sekali metode yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan guru adalah *Team Game Tournament*. Metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat membantu siswa untuk belajar dengan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar melalui kerjasama tim dan adanya [4]. Prinsip metode *Team Game Tournament* (TGT) sendiri adalah membuat pembelajaran

lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran [6]. Dalam metode TGT ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bertanding dengan game yang telah disiapkan, pemenang dalam game ini adalah kelompok yang mendapatkan skor terbanyak dari pertandingan [7].

Magfira Urva menjelaskan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa di dalam pembelajaran, seperti aktif bertanya, kerja sama antar kelompok, menjawab pertanyaan, dan partisipasi aktif lainnya [8]. Penelitian tentang pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Hasilnya, diterapkannya metode kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, adanya perbedaan tingkat motivasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan yang tidakmendapatkannya, serta terciptanya pemahaman pembeajaran pada siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* [9].

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah terutama pada mata pelajaran IPS, beberapa siswa hanya mendengarkan guru bercerita atau ceramah saja dan kurang mendapatkan kesempatan untuk bertanya atau diskusi dikarenakan tarhget materi IPS yang cukup banyak dan materi IPS yang bersifat teoritis atau hafalan materi. Ketika pembelajaran banyak siswa yang masih ramai sendiri dan kurang mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru sehingga pemahaman materi siswa juga cukup rendah dan siswa kesulitan dalam menghafalkan semua materi-materi IPS. Pada pembelajaran seharusnya siswa lebih aktif dan mendengarkan dengan baik penjelasan guru agar tidak terjadi miss-konsepsi terhadap materi yang diajarkan. Sehingga guru perlu memperbaiki pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang kondusif, partisipasi dan keaktifan siswa meningkat sehingga pemahaman materi siswa menjadi lebih maksimal. Keaktifan siswa berperan penting dalam proses pembelajaran dan penguasaan materi yang telah disampaikan guru [10].

Proses pembelajaran, rendahnya minat dalam keaktifan siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan masalah utama [11]. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya motivasi intrinsik siswa untuk belajar, atau kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Ketimpangan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperbarui pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dan termotivasi untuk belajar [12]. Keaktifan siswa menjadi permasalahan sehingga guru diperlukan memberikan solusi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif [13]. Salah satu solusi yang bisa digunakan sudah dijelaskan di bait awal, yaitu menggunakan metode *Team*

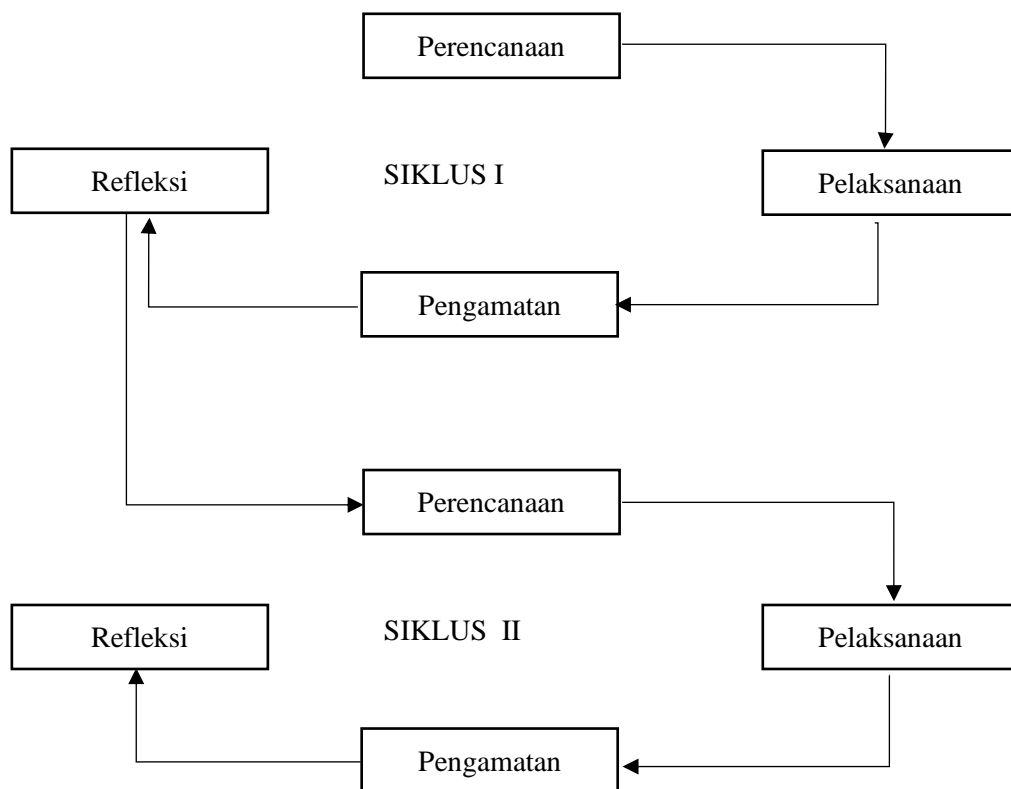
Game Tournament (TGT) yang bisa digunakan dengan media game. Metode ini menggabungkan permainan dengan kompetisi yang melibatkan kerja sama kelompok dengan indikator pembelajaran sesuai materi [14]. Dengan adanya pendekatan ini siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena mereka tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada keseruan dalam berkompetisi secara sehat dalam tim.

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang menggunakan media permainan. Permainan yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah permainan quiz. Dimana permainan ini merupakan permainan yang membagi siswa di kelas menjadi beberapa kelompok untuk bersaing antarkelompok agar mendapatkan poin yang tinggi. Permainan ini mengharuskan siswa menjawab pertanyaan seputar materi yang diberikan oleh guru, kelompok yang mampu menjawab dengan benar akan diberikan satu poin setiap menjawab. Pemenang dari permainan ini ditentukan melalui kelompok yang mendapatkan poin tertinggi. Berdasarkan hal maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai peningkatan pemahaman materi dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS melalui metode *Team Games Turnamen* di kelas 8b SMPN 6 Madiun. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah kurangnya keaktifan siswa, serta memberikan kontribusi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di masa depan

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 6 Madiun, dengan subjek penelitian yang melibatkan seluruh peserta didik kelas 8B, yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui tindakan-tindakan yang dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup beberapa tahapan yang saling terkait. Setiap siklus dimulai dengan tahap perencanaan (*planning*), di mana guru dan peneliti merancang langkah-langkah yang akan diambil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah itu, pada tahap pelaksanaan (*acting*), tindakan yang telah direncanakan akan diterapkan di kelas. Selama pelaksanaan, dilakukan pengamatan (*observing the process*) untuk melihat sejauh mana tindakan yang diterapkan dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. Setelah itu, dilakukan refleksi (*reflecting on the process*), di mana guru dan peneliti mengevaluasi hasil yang dicapai dan mendiskusikan hal-hal yang perlu diperbaiki apabila ditemukan kekurangan atau area yang perlu diperbaiki,

langkah perencanaan ulang (*re-planning*) dilakukan untuk merancang kembali strategi atau tindakan yang lebih efektif untuk siklus berikutnya. Kemudian, tahap pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi diulang dalam siklus selanjutnya, dengan tujuan untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan praktik pembelajaran. Siklus ini terus berulang hingga diperoleh hasil yang diinginkan, di mana proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Model PTK Kemmis dan Taggart ini sangat berguna dalam mendorong perbaikan berkelanjutan di kelas, dan setiap siklus memberikan kesempatan untuk memperbaiki strategi pengajaran berdasarkan umpan balik yang diperoleh [15]. Model ini menggambarkan proses reflektif yang dinamis, di mana setiap tindakan dan hasil evaluasi menjadi dasar untuk langkah-langkah perbaikan selanjutnya.



GAMBAR 1. MODEL SPIRAL KEMMIS DAN TAGGART [15]

Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Peneliti akan mengamati bagaimana siswa berpartisipasi, apakah mereka aktif atau tidak, serta melihat respons mereka terhadap berbagai metode pembelajaran yang diterapkan. Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan guru untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka selama proses pembelajaran. Untuk instrumen penelitian, digunakan lembar

observasi untuk mencatat tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran. Data observasi digunakan untuk menghitung analisis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik, prosentase keaktifan siswa dan siswa yang memahami pembelajaran dengan maksimal. Penyajian data dalam bentuk presentase. Data wawancara digunakan peneliti untuk menjangar bagaimana respon siswa dan guru dalam pembelajaran yang dilakukan dikelas. Indikator keberhasilan apabila prosentase keaktifan siswa dan prosentase tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi sebesar 75% .

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian memaparkan kegiatan siklus yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Pra-Siklus

Pra siklus dilakukan pada hari Selasa, 15 April 2025. Kegiatan pra-siklus atau observasi ini, peneliti melakukan pengamatan langsung saat guru mengajar dan juga melakukan wawancara pada guru pengajar mata pelajaran IPS di kelas 8B SMPN 6 Madiun. Hasil pengamatan yang dilakukan ketika pra-siklus adalah terdapat beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran, tidak fokus dan kurang termotivasi dalam belajar, hal ini dikarenakan metode belajar yang digunakan oleh guru masih konvensional yakni ceramah dan mencatat saja sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa. Pada tahap pra siklus, terlihat tingkat keaktifan tingkat keaktifan siswa kurang maksimal yakni hanya ada 9 anak yang aktif dari keseluruhan anak yakni 30 siswa (30%). Sedangkan siswa yang memahami materi pelajaran secara maksimal melalui tanya jawab sebanyak 7 orang siswa dari total keseluruhan 30 siswa (23%). Berdasarkan hasil dari pra siklus tersebut maka peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) sebagai bentuk solusi dalam mengatasi masalah rendahnya keaktifan siswa dan kurangnya pemahaman materi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Siklus 1

Bersumber dari hasil refleksi pada pra-siklus, dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman materi dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS kelas 8B di SMPN 6 Madiun masih tergolong sangat kurang. Hal ini terbukti dari masih kurangnya minat siswa untuk bertanya, menjawab, atau berdiskusi. Oleh karena itu, penggunaan metode yang tepat sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan [16]. Salah satu contohnya adalah penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menarik minat siswa. Dari hal tersebut, memungkinkan siswa mampu memposisikan dirinya menjadi lebih aktif dan mampu meningkatkan motivasi pada dirinya sendiri. Pada siklus pertama, model *Team Games Tournament* diterapkan dengan membagi murid ke dalam beberapa tim kecil yang heterogen. Setiap tim diberikan materi tentang mobilitas sosial, termasuk pengertian, jenis-jenis mobilitas sosial (horizontal, intergenerasional, intragenerasional), dan faktor-faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial di Indonesia. Pembelajaran dilanjutkan dengan

permainan berbasis kompetisi yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa. Adapun tahapan penelitian tindakan kelas pada siklus I sebagai berikut:

a. Perencanaan

Penelitian tindakan kelas, di awal peneliti telah diberikan materi oleh guru pengajar mata pelajaran IPS. Dalam berjalannya penelitian siklus 1 ini, peneliti berkolaborasi dengan guru pengajar untuk memberikan pengajaran dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*. Guru dan peneliti menyiapkan kuis game berupa pertanyaan-pertanyaan yang mencakup dalam materi pelajaran IPS yang sedang diajarkan oleh guru. Langkah permainan yakni siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bersaing mendapatkan skor tertinggi agar memenangkan permainan. Permainan game turnamen ini mendukung jiwa partisipasi siswa agar mampu menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan siswa lebih dapat memahami materi dengan maksimal dengan cara berpikir cepat terhadap jawaban yang harus diberikan ketika game turnamen berlangsung. Permainan dipilih guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi siswa dalam belajar.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 1 yakni pada hari Rabu, 23 April 2025. Kegiatan awal di dibuka dengan salam, pengenalan, dan absensi. Kemudian, peneliti melanjutkan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan dilakukan dengan *Team Games Tournament* (TGT) dan peneliti mengelompokkan siswa secara acak menjadi 3 kelompok. Untuk memulai metode *Team Games Tournament* (TGT), peneliti akan memberikan pertanyaan yang akan dijawab setiap anggota kelompok secara bergantian. Skor didapat kelompok jika kelompok tersebut dapat menjawab paling cepat dan tepat. Penentuan pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Setidaknya peneliti telah menyiapkan 30 pertanyaan untuk diajukan kepada siswa sebagai media dalam *Team Games Tournament* (TGT).

c. Pengamatan

Hasil pengamatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 telah mengalami kemajuan dibandingkan dengan pra-siklus dimana tingkat keaktifan siswa telah mengalami peningkatan cukup signifikan yakni dari pra siklus sejumlah 9 siswa dari 30 siswa yang aktif dalam pembelajaran (30%) mengalami peningkatan sebesar 16 anak yang aktif dari 30 siswa (53%). Sedangkan pemahaman materi siswa mengalami peningkatan yakni dari sebanyak 7 orang siswa dari total keseluruhan 30 siswa (23%) menjadi 18 siswa dari 30 siswa yang memahami materi pelajaran (60%). Peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa ini dipengaruhi oleh penggunaan metode belajar *Team Games Tournament* yang dilakukan oleh guru dan peneliti. Hal ini dikarenakan siswa menjadi lebih tertantang dan tertarik ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode game turnamen karena berisi kompetisi dengan teman-temannya. Berikut tabel peningkatan keaktifan siswa dan pemahaman materi Siklus 1.

TABEL 1. PERSENTASE KEAKTIFAN SISWA DAN PEMAHAMAN MATERI SIKLUS 1

Indikator	Pra siklus	Siklus 1	Persentase
Pemahaman materi siswa	7	18	60%
Keaktifan dalam pembelajaran	9	16	53%

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 terlihat bahwa terdapat sedikit peningkatan pembelajaran dibandingkan dengan pra-siklus. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang termotivasi untuk memenangkan game turnamen sehingga mereka fokus mempelajari materi IPS yang diberikan oleh guru. Siswa antusias dalam pembelajaran dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis yang diberikan. Pada siklus 1 ini telah terdapat peningkatan dalam pembelajaran namun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dalam pembelajaran dan masih banyak beberapa siswa yang kurang memahami materi pelajaran.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama pelaksanaan siklus I, guru dan peneliti melakukan refleksi yakni masih ditemukan hambatan dan kendala yang perlu diperbaiki pada siklus ke 2 yakni masih terdapat beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran, masih terdapat siswa yang belum fokus dalam pembelajaran dan kondisi pembelajaran yang kurang kondusif. Berdasarkan hasil siklus 1 maka peneliti dan guru mempersiapkan untuk siklus 2 dengan harapan pembelajaran menjadi lebih maksimal dan terdapat peningkatan pembelajaran.

3. Siklus 2

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1, pada siklus 2 ini peneliti melakukan beberapa penyesuaian dan perubahan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi, yang meliputi kegiatan bertanya, menjawab, dan diskusi. Selain itu, beberapa perubahan yang dilakukan karena bertujuan untuk mengurangi ketidakkondusifan yang mungkin terjadi seperti pada siklus 1. Pada siklus 2 ini, dilakukan pada hari Selasa, tanggal 6 Mei 2025 dengan langkah kegiatan dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Peneliti menyiapkan perencanaan pembelajaran yang berupa materi untuk diajarkan pada siswa sebelum memulai metode *Team Games Tournament* (TGT) dan peneliti juga menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan dalam metode *Team Games Tournament* (TGT). Perencanaan yang telah disusun bertujuan agar pembelajaran berjalan lebih kondusif dan terarah.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 ini diawali dengan pembukaan dari peneliti, dimana peneliti mengucapkan salam saat masuk ke dalam kelas, dilanjut dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas, absensi, serta mengulas kembali pembelajaran sebelumnya. Pada siklus ini, materi IPS yang direalisasikan adalah tentang Proses Mobilitas Sosial di Indonesia. Materi yang disiapkan juga mengacu

pada sumber belajar yang sama, yaitu buku paket IPS dari sekolah. Berbeda dengan siklus 1 yang hanya mendapatkan waktu 2x30 menit, pada siklus 2 ini waktu kembli normal, yaitu 2x40 menit. Kegiatan dilakukan dengan 30 siswa. Peneliti membagi kelas menjadi 3 kelompok dan menyiapkan pertanyaan sejumlah 30 soal untuk pelaksanaan game turnamen pada siklus 2. Langkah permainan masih sama, yaitu dengan bertanding mendapatkan skor yang banyak dengan menjawab pertanyaan secara cepat. Pada siklus 2, Siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dari jawaban yang diberikan siswa juga dapat dipahami bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik dari pada siklus 1.

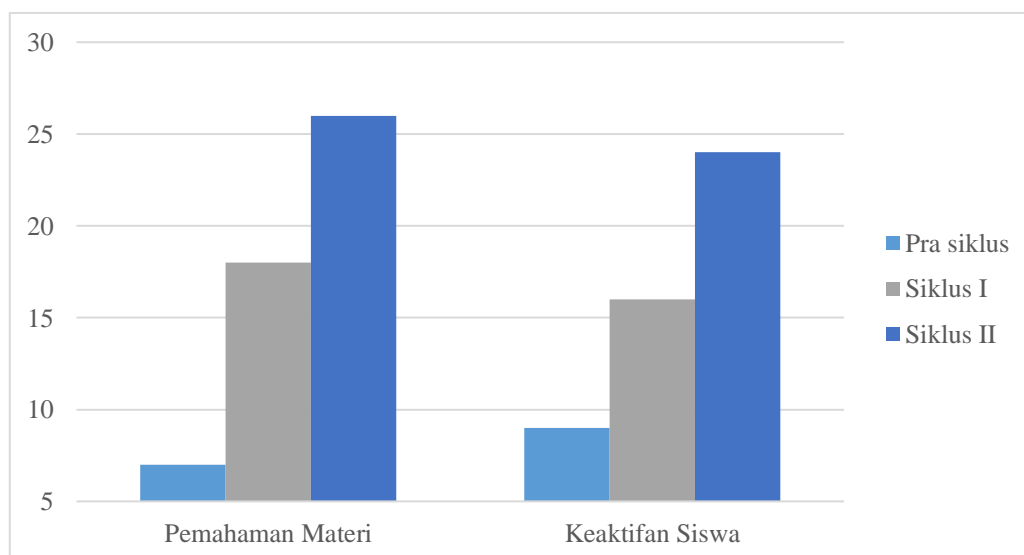
c. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, pembelajaran berlangsung berjalan secara maksimal. Siswa menunjukkan minat belajar yang lebih baik, siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan siswa menjadi lebih fokus dalam belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi meningkat. Berikut hasil pengamatan pada siklus 2.

TABEL 2. PERSENTASE KEAKTIFAN SISWA DAN PEMAHAMAN MATERI SIKLUS I

Indikator	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	Persentase
Pemahaman materi siswa	7	18	26	86%
Keaktifan dalam pembelajaran	9	16	24	80%

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan dari pra siklus dan siklus 1 ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini:



GAMBAR 2. PENINGKATAN HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS BERDASARKAN PEMAHAMAN MATERI DAN KEAKTIFAN SISWA

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan bahwa pra siklus sejumlah 9 siswa dari 30 siswa yang aktif dalam pembelajaran (30%) mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar 16 anak yang aktif dari 30 siswa (53%) dan mengalami peningkatan signifikan di siklus 2 yakni sebanyak 24 siswa yang aktif dari 30 siswa (80%) . Sedangkan pemahaman materi siswa mengalami peningkatan yakni dari sebanyak 7 orang siswa dari total keseluruhan 30 siswa (23%) mengalami peningkatan pada siklus 1 yakni sebanyak 18 siswa dari 30 siswa yang memahami materi pelajaran (60%) kemudian mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus 2 yakni sebanyak 26 siswa dari 30 siswa yang memahami materi pelajaran (86%). Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 2 terlihat bahwa siswa telah mengalami perubahan sikap dan keaktifan dalam belajar, siswa menjadi antusias dalam belajar dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*. Peningkatan yang sangat signifikan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat merangsang partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya peningkatan yang terus berlanjut dari pra-siklus ke siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam setiap pertemuan, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang yang lebih besar terhadap keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

d. Refeksi

Pelaksanaan siklus 2 berjalan dengan baik dan telah meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi siswa terhadap pelajaran IPS secara signifikan. Indikator keberhasilan penelitian ini yakni 75% dan hasil penelitian di siklus 2 ini untuk keaktifan sebesar 80% dan pemahaman materi siswa terhadap pelajaran IPS sebesar 86%, sehingga telah mencapai indikator kinerja , maka penelitian tindakan kelas ini berakhir di siklus 2.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas 8B SMPN 6 Madiun materi pelajaran IPS. Pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang mengkolaborasikan antara materi pelajaran IPS dengan pertanyaan-pertanyaan game cepat dengan sistem turnamen, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dinilai menarik dan mampu meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari materi IPS yang terallu banyak teori dan hafalan. Pembelajaran dengan game dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berdiskusi, sharing dengan teman dan keberanian siswa dalam bertanya ketika pembelajaran IPS. Peningkatan keaktifan siswa ini terlihat dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode belajar *Team Games Tournament* (TGT), yakni ketika pra-siklus terdapat 9 siswa yang aktif ketika pembelajaran IPS sedang berlangsung atau sekitar 30% dari jumlah siswa secara

keseluruhan. Kemudian ketika pelaksanaan siklus 1 terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran yakni sebanyak 16 siswa yang aktif ketika pembelajaran IPS sedang berlangsung atau sekitar 53% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Sedangkan pada siklus 2 terdapat peningkatan signifikan yakni 24 siswa yang aktif ketika pembelajaran IPS sedang berlangsung atau sekitar 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa didik saat kegiatan pembelajaran di kelas karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dan saling berpartisipasi secara kompetitif dalam permainan game turnamen. *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa, menjadikan siswa aktif ketika pembelajaran, menjadikan siswa semakin kritis dalam menjawab pertanyaan yang diajukan, dan meningkatkan percaya diri siswa ketika pembelajaran IPS. Selain itu penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa bekerja sama dengan teman-temannya dalam satu tim yang solid, siswa dapat mengembangkan sikap sportif, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar [17].

Pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) berdampak pada kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, hal ini dikarenakan siswa diajak untuk fokus memperhatikan materi pelajaran, siswa diajarkan untuk cepat dalam menjawab dan merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa pada mata pelajaran IPS. Penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) mempercepat koordinasi pemikiran siswa sehingga siswa menjadi lebih cepat memahami dan mengerti materi yang diajarkan oleh guru [17]. Hal ini dikarenakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbentuk kegiatan yang melibatkan kompetisi dalam kelompok, *Team Games Tournament* mengajarkan pentingnya kerjasama tim, strategi, serta sikap sportif dalam menghadapi tantangan. Hal ini mendorong siswa untuk bersaing secara positif, menghargai usaha dan prestasi teman, serta belajar untuk menerima kekalahan dengan lapang dada, yang pada akhirnya membentuk karakter yang tangguh dan berintegritas. Secara menyeluruh, dengan diterapkannya metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media game mampu mengembangkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran secara bertahap [18].

Peningkatan pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Di setiap siklusnya dikarenakan model ini dapat menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam proses belajar mengajar dimana siswa diberikan tantangan berupa pertanyaan kuis dan siswa mengatasi tantangan pembelajaran secara kritis dan cepat [19]. Peningkatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu menghasilkan kondisi belajar yang lebih beragam

dan diskusif sehingga siswa dapat termotivasi dan memiliki semangat belajar yang tinggi. Pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi antar siswa dengan baik, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan siswa saling beradu kecerdasan dalam memenangkan game [20]. Metode yang digunakan peneliti ini mampu menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Metode *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS melalui metode *Team Games Turnamen* di kelas 8B SMPN 6 Madiun. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode *Team Games Tournament* (TGT) berhasil membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran IPS di kelas 8B SMPN 6 Madiun. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase keaktifan belajar siswa mulai dari pra-siklus, siklus 1, hingga siklus 2. Kategori keaktifan belajar, pada tahap pra siklus tercatat persentase keaktifan siswa sebanyak 30% yang tergolong rendah, kemudian meningkat menjadi 53% dengan kategori rendah pada siklus 1, dan mencapai 80% dengan kategori sangat tinggi pada siklus 2. Peningkatan persentase peningkatan pemahaman materi belajar siswa mata pelajaran IPS tercatat dari prasiklus sebesar 23% menjadi 60% dan meningkat menjadi 86%. Peningkatan ini menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Games Turnamen* di kelas 8B SMPN 6 Madiun berhasil dengan baik, dan siswa menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran, kelas menjadi lebih menyenangkan karena terdapat tantangan yang harus dihadapi siswa, dan siswa saling berkompetisi dalam memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga dapat merangsang daya kritis siswa serta meningkatkan pemahaman siswa dalam menganalisis materi pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. R. Widayanti and Slameto, "Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 6, no. 3, pp. 182–195, 2016, doi: 10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195.
- [2] Utami, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik," *J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy. Bid. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 3, p. h. 228, 2024, doi: <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.471>.
- [3] S. dan R. Idris, "Penerapan Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya," *J. Pemikir. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 5, no. 3, p. h. 765, 2023, doi:

- <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.830>.
- [4] R. Nadiyah and M. Surur, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 248–263, 2024, doi: <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i1.1800>.
 - [5] N. Fitriana, "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik melalui Media Persentasi Classpoint dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia," *IJurnal novasi Penelit. Tindakan Kelas dan Sekol.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–41, 2023, doi: <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>.
 - [6] G. D. A. Silalahi, I. P. S. Dalimunthe, S. Utami, and Y. S. Malau, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kerjasama Tim," *J. Pendidik. Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 4, pp. 348–364, 2022.
 - [7] I. Nurbaiti, B. Trisno, and E. Sukawati, "Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VIII di MTS Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 678–684, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.340>.
 - [8] M. Urva, R. Nurhayati, and M. J. Nur, "Pendampingan Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) di SMPN 11 Sinjai," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–24, 2024, doi: <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2>.
 - [9] R. Septian, Usman, and Fachrurrozi, "Pengaruh Metode Pembelajaran Team Game Turnamen (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 9, no. 4, pp. 199–204, 2024, doi: <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i4.4144>.
 - [10] D. S. S. Santosa, "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (TGT) dalam Pembelajaran," *J. Ecodunamika*, vol. 1, no. 3, 2018.
 - [11] M. L. Zulfikar and D. Budiana, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa," *J. Teach. Phys. Educ. Elem. Sch.*, vol. 2, no. 200, pp. 86–91, 2019, doi: [10.17509/tegar.v2i2.15080](https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080).
 - [12] Juhaeni, E. I. Cahyani, F. A. M. Utami, and Safaruddin, "Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 58–66, 2023, doi: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.
 - [13] S. Mulyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerisasi pada Siswa," *J. Pendidik. dan Media Pembelajaran*, vol. 02, no. 03, pp. 5–10, 2023, doi: [10.59584/jundikma.v2i03.29](https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29).
 - [14] Nurhayati, A. S. Egok, and Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 9118–9126, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>.
 - [15] A. . Sutaryo, J.B.K.P., Dewi, R.P dan Natalia, "Peningkatan Keaktifan dan Rasa Ingin Tahu Belajar Siswa Materi Pengukuran Sudut melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) pada Siswa Kelas IVB SD Kanisius Sengkan," *J. Inov. Karya Ilm. Guru*, vol. 3, no. 3, pp. 141–149, 2023, doi: <https://doi.org/10.51878/teacher.v3i3.2495>.
 - [16] N. E. H. Fauziyah and I. Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *J. basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 851–860, 2020, doi: [10.31004/basicedu.v4i4.459](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459).
 - [17] M. Audina and M. Kamal, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar PAI Pada Siswa Kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 10, pp. 203–214, 2024, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13984684>.

- [18] R. Mulyani, N. Djumhana, and T. Syaripudin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 38–45, 2018, doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i2.14067>.
- [19] M. Wahida, Nasruddin, "Implementasi Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran Barisan Dan Deret (Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Model in Teaching Sequences and Series)," *J. Math. Learn. Innov.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–50, 2025, doi: <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v4i1.11881>.
- [20] E. Ni'matuzzuriyah, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS," *J. Inov. dan Prof. Guru*, vol. 3, no. 1, pp. 28–33, 2024, doi: [tps://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33](https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33).