



Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Vii di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato

Nurhaliza S. Lamapa^{1*}, Agil Bahsoan², Imam Prawira Gani³, Meyko Panigoro⁴,
Abdulrahim Maruwae⁵
Universitas Negeri Gorontalo
E-mail: lizalamapa@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the extent to which the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve students' learning outcomes in Social Sciences for Grade VII students at SMP Negeri 4 Marisa, Pohuwato Regency. The TGT model is a cooperative learning strategy designed to improve student engagement through educational games and intergroup competitions. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted over two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 23 grade VII students. The instruments used included learning outcome tests, observation sheets, and documentation. Based on the analysis of mastery learning outcomes, the initial observation showed that 43.38% of students achieved the minimum mastery criteria; this increased to 73.91% in the first cycle and 91.30% in the second cycle, indicating a 17.39% improvement. Based on the identified improvement in learning outcomes, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the Quizizz application significantly improves students' learning outcomes. Furthermore, this model promotes active student participation in the learning process, fosters group responsibility, and creates a more enjoyable learning environment. In light of these GT model as findings, it is recommended that Social Sciences teachers TGT an alternative for designing interactive and effective learning experiences considered outcomes. Socraf Sciences,

Keywords: *Teams Games Tournament, learning outcomes cooperative learni*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato, dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi quizizz Model TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui kegiatan permainan edukatif dan kompetisi antar kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang berjumlah 23 orang. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis ketuntasan hasil belajar pada observasi awal terdapat presentase 43,38% yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, pada siklus I mencapai 73,91% dan pada siklus II mencapai 91,30% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 17,39%. Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan model *teams games tournament (TGT)* Berbantuan aplikasi quiziz secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, model ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan rasa tanggung jawab kelompok, dan membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru IPS dapat mempertimbangkan model TGT sebagai alternatif dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, hasil belajar, IPS Terpadu, pembelajaran kooperatif, Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut (Mohamad et al., n.d, 2024) merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, dan perkembangan jiwa, perkembangan sosial, dan perkembangan moralitasnya. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan. Pada umumnya kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan yang dapat membawa siswa menuju pada keadaan yang lebih baik. Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran bisa dilihat dari ketercapaian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan untuk siswa, hal ini disebabkan karena IPS merupakan keterpaduan dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Larasati et al, 2020) Keterpaduan yang disajikan pada pembelajaran IPS dimaksudkan dengan tujuan untuk membiasakan anak dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial melalui proses pendekatan utuh dan tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial (Melinda, et al, 2020). Berbagai keterpaduan yang disajikan dalam mata pelajaran IPS, menjadikan IPS sebagai sebuah bidang ilmu yang bersifat kompleks karena memuat berbagai fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat (Junisa, et al, 2021) Pembelajaran dengan menekankan pada pemahaman berbagai fenomena sosial di masyarakat akan membantu siswa untuk bersosialisasi dengan lingkungan (Fahreza, et al, 2020) Hal ini sejalan dengan tujuan utama dari pelaksanaan pembelajaran IPS, yakni untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Agustien et al , 2021). Tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik (Jacub et al, 2019) sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang didapatkan siswa dalam pembelajaran IPS

akan menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang telah dibelajarkan oleh gurunya (Auliah, et al, 2020). Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa cenderung rendah. Hal ini disebabkan karena banyak siswa beranggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan sehingga tidak menarik untuk dipelajari (Nata, et al, 2020) Selain itu siswa juga beranggapan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan pelajaran lain

Saat observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII di SMP Negeri 4 Marisa, pada bulan Juli sampai Agustus 2024, di mana dalam pembelajaran IPS yakni hasil belajar siswa masih rendah. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kelas khususnya kelas VII melakukan wawancara dengan Wali Kelas dapat digambarkan beberapa persoalan yang dialami dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu : Hasil belajar siswa di sekolah tidak sepenuhnya baik, dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa hanya memperoleh nilai < 70 atau 43,38% sehingga nilai tersebut kurang dari standar ketuntasan minimal, Pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan siswa cenderung pasif dalam menerima materi, dapat dilihat dari kurangnya interaksi yang terjadi antar sesama siswa serta siswa banyak mengalami kesulitan khususnya dalam pemahaman konsep.

Tabel 1. Tabel Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPS materi Potensi Ekonomi Lingkungan, tahun pelajaran 2024 kelas VII Di SMP Negeri 4 Marisa

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah	Persentase
80 – 100	Sangat Baik	4	17,39%
70 – 79	Baik	6	26,09%
60 – 69	Cukup	10	43,48%
45 – 59	Kurang	3	13,04%
< 44	Kurang Sekali	0	0,00%
Jumlah		23	100%

Sumber: Nilai ulangan harian siswa kelas VII Di SMP Negeri 4 Marisa Mata Pelajaran IPS tahun pelajaran 2024.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berusaha mencari solusi agar tujuan pengajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam hal ini guru sebagai salah satu sumber belajar

berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi kegiatan belajar siswa di kelas, agar mereka memiliki dorongan dalam belajar. Siswa dapat belajar dengan baik, dalam suasana yang wajar tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Mereka memerlukan bimbingan dan bantuan untuk memahami bahan pengajaran dalam berbagai kegiatan belajar. Untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, dan lebih memungkinkan guru, memberikan bimbingan terhadap siswa dalam belajar, diperlukan pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang memadai.

Salah satu kegiatan atau cara yang harus dilakukan peneliti adalah melakukan kegiatan praobservasi yaitu melihat situasi sekolah yang ada. Dilihat dari segi lokasi, pengajaran, media pembelajaran, model pembelajaran. Lalu peneliti menemukan suatu masalah yang ada, salah satunya adalah pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung siswa kurang terfokus pada materi yang diajarkan, yang membuat hasil belajar siswa kurang maksimal. Maka dari itu, peneliti berinisiatif untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi quiziz dalam pelaksanaan penelitian dengan hasil yang diharapkan nantinya akan menjawab permasalahan tersebut. Ide utama dari belajar *Teams Games Tournament* (TGT) adalah siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya, kemudian peneliti memformulasikan teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Aplikasi berupa Quiziz. Sebagai tambahan, belajar *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi. Sehingga siswa akan berlomba mendapat skor yang paling tinggi, selain belajar tentang materi, secara tidak langsung mereka belajar tentang menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab, mempererat pertemanan.

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar, gaya atau cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Yunita et al, 2019). Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan (Syafruddin et al, 2020)

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menyajikan suatu konsep dengan

disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar (Karini et al., 2019). Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Hamdani, Mawardi, & Wardani, 2019). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Harahap S, 2019). Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP (Hikmah, 2019). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata I, 2019). Hasil penelitian lainnya juga yakni (Astutik & Abdullah, 2019) menyatakan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Mereka menemukan bahwa siswa lebih aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran ketika menggunakan pendekatan berbasis permainan seperti *Teams Games Tournament* (TGT).

KAJIAN TEORI

HASIL BELAJAR

Belajar dikatakan berhasil apabila mengalami perubahan secara positif. Jika proses belajar ini kemudian ditarik menjadi garis lurus maka bisa dikatakan belajar yang baik dan menyenangkan akan menghasilkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain hasil belajar siswa akan meningkat atau lebih baik dari pada sebelumnya. Keberhasilan siswa dalam meraih hasil belajarnya tidak terlepas dari cara guru manajemen kelas atau menguasai strategi pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan metode yang bisa mengembangkan proses kemampuan berpikir siswa Menurut (Hamalik O, 2019) Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi

individu dengan lingkungannya. Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman keterampilan dan sebagainya. Belajar adalah perubahan kemampuan dan disposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu periode tertentu dan bukan merupakan hasil dari proses pertumbuhan. Hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh.

Hasil belajar menurut (Sania Sakum et al., n.d.) merupakan usaha yang dilakukan oleh seorang siswa untuk memperoleh nilai yang maksimal. Usaha ini adalah proses belajar siswa dimana seorang siswa mengalami perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mengarah pada perubahan positif. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, hasil belajar ialah pencapaian yang diperoleh seseorang setelah mengikuti evaluasi yang di tandai dengan nilai. Menurut (Hasim, Popoi, & Ardiansyah, 2019) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Siswa akan mendapatkan hasil dari proses belajar tersebut yang berupa nilai atau perilaku. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan instruksional.

Lebih lanjut menurut (Ilmu et al., 2024) Hasil belajar adalah kemahiran yang dicapai siswa ketika mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam melaksanakan pembelajaran, permasalahan pembelajaran yang mempengaruhi keberhasilan belajar mungkin berkaitan dengan sikap belajar, motivasi, konsentrasi, pengolahan materi, kebiasaan belajar, faktor guru, lingkungan sosial, sarana dan prasarana, dan banyak lagi.

Ranah dan Tahapan Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam (Andryannisa, 2023) yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan otak dan penalaran. Ranah kognitif dibagi menjadi enam tahapan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai hal ini akan nampak pada diri siswa dalam berbagai bentuk sikap dan tingkah laku. Kemampuan pada ranah afektif dibagi

menjadi lima tingkatan yang terdiri dari sikap menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan pola hidup. kelima tahapan hasil belajar afektif tersebut dapat disimbolkan secara berurutan dengan A1, A2, A3, A4, dan A5.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik merupakan hasil pembelajaran yang didapat sebagai kemampuan kognitif dan diinternalisasikan melalui kemampuan afektif dan diaplikasikan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 yang terdiri dari imitasi (*imitation*), manipulasi (*manipulation*), presisi (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*). Kemudian pendapat Zainudin (2022:924) Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*).

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaiangan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Nasrudin, 2019:58).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar siswa karena di dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ada permainan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dan dengan ini maka, siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mengasah keterampilan dalam diri siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan kelas juga tidak monoton selama pembelajaran berlangsung (Margareta, 2023). Lebih lanjut pendapat (Suwindo 2023) *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan lembar kerja siswa karena bagian tersebut terdapat .prosedur kerja serta latihan-latihan soal yang berhubungan dengan rangkuman materi yang diberikan dapat menumbuhkan kuatnya daya ingat serta pemahaman siswa sehingga mereka puas sehingga perlu adanya novasi kembali dalam .strategi pembelajarannya.

Keunggulan Dan Kelemahan Model Pembelajaran (TGT)

Keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah

sebagai berikut Menurut (Hidayatus, 2022):

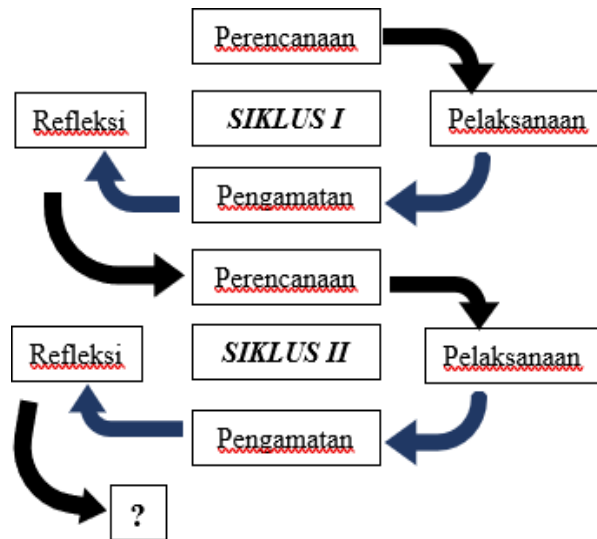
1. Siswa saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.
5. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan

Sedangkan kelemahan dari model pemebelajaran (TGT) yaitu:

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa merasa terhambat oleh siswa lainnya yang mempunyai kemampuan dibawahnya
2. Bukan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasikan kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya
3. Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa
4. Dengan adanya kondisi saling belajar antara sesame bisa jadi menimbulkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk 2 siklus pembelajaran berdasarkan materi yang telah ditentukan, pada siklus pertama peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi quiziz dalam proses pembelajaran. Rancangan penelitian ini berupa prosedur kerja dalam suatu penelitian tindakan kelas yang ditempuh secara bertahap. Dalam penelitian ini menggunakan 4 tahap : 1). Tahap persiapan, 2). Tahap pelaksanaan, 3). Tahap pemantauan dan evaluasi, 4). Tahap analisis dan reflex. Adapun model penelitian tindakan kelas menurut Kammies Dan Taggart dalam Romanda (2019:48) yang digambarkan sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi quiziz dan hasilnya menunjukkan sangat memuaskan.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang dijumpai selama proses tindakan pada siklus I dan siklus II, yaitu keberhasilan siklus I: (1). Terjadi peningkatan hasil belajar. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan, rata-rata nilai siswa meningkat dari 56,52% menjadi 73,91%. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mulai memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. (2). Mulai terbentuknya suasana belajar kooperatif. Model *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan kerja kelompok dan kompetisi yang sehat, mendorong siswa untuk mulai terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dan kegagalan siklus I: (1). Hasil belajar belum mencapai target. Meskipun ada peningkatan, hasil post test dibawah indikator keberhasilan 80%, yakni 73,91%. Artinya, secara klasikal siswa belum dianggap tuntas. (2) Penggunaan teknologi pendukung (Quizizz). Beberapa siswa kurang terbiasa menggunakan aplikasi berbasis teknologi, ini berdampak pada konsentrasi mereka dalam menjawab soal.

Sedangkan keberhasilan siklus II diantaranya: (1). Peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sebanyak 91,30% siswa mencapai nilai melebihi target ketuntasan klasikal 80%, yang berarti indikator keberhasilan telah tercapai. (2). Kombinasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dan aplikasi Quizizz menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan bagi siswa. Meskipun pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang masih familiar tetapi sudah bisa membiasakan diri dalam menggunakan aplikasi pada siklus II. Tidak terdapat kegagalan pada siklus II, namun terdapat siswa yang memiliki kemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya.

Berdasarkan data Pre test pada hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa telah mengalami peningkatan, dari hasil belajar tersebut sebelum menggunakan tindakan, akan tetapi peningkatan hasil belajar ini belum sepenuhnya menjadi capaian indikator keberhasilan, dimana dari 23 siswa ada 13 orang yang mendapatkan nilai 70 dengan presentase ketuntasan 56,52%, dan 10 orang yang mendapatkan nilai <70 dengan presentase ketuntasan 43,48%.

Berdasarkan data Post Test pada hasil belajar siswa siklus I dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan sudah terlaksana dengan baik akan tetapi belum mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 80%. Hal ini didasarkan pada hasil belajar siswa yang memperoleh nilai 70 hanya 73,91%, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Setelah siklus II dilaksanakan, berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa sudah mencapai ketuntasan belajar dan sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 80%. Dimana dari 23 orang siswa terdapat 21 orang siswa yang mendapatkan nilai >70 dengan presentase 91,30% dan siswa 2 orang mendapatkan nilai <70 dengan presentase 8,70%. Ini berarti bahwa sudah ada perbaikan

yang dilaksanakan. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas VII di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato pada mata pelajaran IPS. Peningkatan ini terlihat dari perolehan hasil belajar siswa, dimana pada siklus I jumlah siswa yang tuntas 13 orang siswa dengan presentase ketuntasan 56,52% menjadi 21 orang siswa dengan presentasi 91,30% pada siklus II.

Menurut (Nasrudin, 2019) pembelajaran kooperatif tipe model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaiangan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato khususnya pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai siklus I 73,91% meningkat menjadi 91,30% pada siklus II dan dibuktikan pada peneliti sebelumnya.

Dengan demikian penelitian tindakan kelas yang berhipotesis bahwa : : jika guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi quiziz maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII Di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 4 Marisa terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa,

yakni dari observasi awal 43,38%, mencapai 73,91% pada siklus I, dan menjadi 91,30% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 17,39%. Selain itu, peningkatan aktivitas siswa juga tercermin dari keterlibatan mereka yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sebesar 79,99% menjadi 86,65% pada siklus II, dengan rata-rata aktivitas mencapai 83,32% dan peningkatan sebesar 6,66%. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa pendekatan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara positif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS di sekolah.

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti:

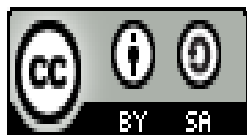
1. Bagi Guru, disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran inovatif seperti Teams Games Tournament (TGT) secara berkelanjutan, terutama dalam mata pelajaran IPS, karena terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Guru juga perlu menyesuaikan materi dan permainan dalam TGT agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat menggunakan model TGT yang menekankan kerja sama dan kompetisi sehat. Keterlibatan aktif siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas pembelajaran, pelatihan guru, serta penyediaan sumber belajar yang menunjang penerapan model pembelajaran TGT maupun model inovatif lainnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut mengenai efektivitas model TGT pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan pendekatan lain untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR REFRENSI

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Edukasi*, 19.
- Amin et al., 2019 ; Syafruddin et al. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMBIAKKAN TANAMAN SECARA VEGETATIF PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 3 TAKALAR. *Pendidikan Teknologi Pertanian*, 73.
- Arum Lestari, E. S., Hariyani, S., & Rahayau, N. (2019). PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES Tournament*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Education*, 116-126.
- Endro Sutarman, (2019). Penerapan Metode Pembelajaran kooperatif model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI G semester I: *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*
- Fahreza, et al. (2020). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI PAYA PEUNAGA. *Bina Gogik*, 37-48.
- Hamalik, O. (2019). *kurikulum dan pembelajaran*.
- Hasim, Y. F., Popoi, I., & Ardiansyah, A. (2019). Penerapan Metode Cooperative Script Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*.
- Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, k. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan . *Ilmiah*, 440.
- Ilmu, J., Nonformal, P., Bilantua, A., Panigoro, M., & Bahsoan, A. (2024). AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 439 Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Tomilito Tomilito Gorontalo Utara. 10(1). <https://doi.org/10.37905/aksara.10.1.427-448.2024>

- Jacob, A. T., Marto, H., & Darwis, A. (2019). MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS (STUDI PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI DI SMP NEGERI 2 TOLITOLI). *Penelitian*, 124-129.
- Karini, N., Agung, A., & Citra, W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Seting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 86
- Kasmawati, (2019) Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi, Hasil belajar IPS *Indonesian Journal of Educational Research and Review*.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *Inovasi Dan Teknologi*, 158-164
- Mohamad, N., Panigoro, M., Gani, P., Mahmud, M., Damiti, F., Tambengi, W. M., & Kasim, M. (n.d.). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIIA di SMP Negeri 2 Kota Gorontalo. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/index>
- Sania Sakum, N., Panigoro, M., Sudirman, S., Ilato, R., & Maruwae, A. (n.d.). Pengaruh Metode Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Kabila. Cetak. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/index>
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology; Theory and practice*. Pearson Education.
- Sutrisno. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS. *Journal of Comprehensive Science* .



This article is an open-access article distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Editorial of JEBE : Economic Education Study Program, Faculty of Economics and Business Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia.