

Implementasi Model Pembelajaran *Coperative Tipe TGT* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Kelas VIII di MTsN 2 Ponorogo.

Alfa Husna Y.P¹, Alfi Maqfiroh², Alfin Miftahul H³, Alfina Nurlaili R⁴, Fery

Mufarokhah⁵, Hestu Wilujeng⁶

¹UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo
alfahusnayudhapratama@gmail.com,

²UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo
Alfimaqfiroh23@gmail.com,

³UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo
a.miftahulhasanudin@gmail.com,

⁴UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo
Alfinarosyidah6802@gmail.com,

⁵ MTsN 2 Ponorogo
ferymufaro@gmail.com

⁶UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo
hestu@uinponorogo.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran di kelas sering kali menghadapi kendala berupa rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, terutama pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Kondisi ini menuntut penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII di MTsN 2 Ponorogo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa, baik dalam aspek partisipasi, kerjasama, maupun antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan permainan edukatif dan kerja kelompok yang menumbuhkan semangat kompetisi positif. Dengan demikian, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Ponorogo.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Keaktifan Siswa

ABSTRACT

The classroom learning process often faces obstacles in the form of low student engagement in teaching and learning activities, especially at the junior high school level. This situation demands the application of a learning model capable of creating an active, enjoyable, and collaborative learning atmosphere. This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in improving student engagement in grade VIII at MTsN 2 Ponorogo. The study used a qualitative approach with classroom action research conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively qualitatively. The results showed that the implementation of the TGT cooperative learning model can increase student engagement, both in terms of participation, cooperation, and enthusiasm during the learning process. Students become more motivated to participate actively through educational games and group work activities that foster a positive competitive spirit. Thus, the TGT model has proven effective in improving student engagement in grade VIII at MTsN 2 Ponorogo.

Keywords: cooperative learning model, Teams Games Tournament, student engagement

PENDAHULUAN

Menurut Permendikbudristek RI No. 16 Tahun 2022 tentang standar proses pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar serta menengah bahwa pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik, kemandirian, kreativitas, minat, bakat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.¹ Pendidikan yang berkualitas merupakan pencerminan dari peran seorang guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kondusif, efektif, inovatif dan kreatif.² Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik.³

Penggunaan model dan metode pembelajaran dapat membantu memperjelas alur atau prosedur pada saat guru mengajar sehingga tercipta hubungan situasi, latar belakang dengan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran.

¹ Destya Nuryandara Fadillah et al., "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 3 (2024): 320.

² Rijal, M. et al., "Use Of Cooperative Learning Model With Team Games Tournament (Tgt) To Increase Students ' Learning Achievement In Islamic Education At Sman 6 Wangi-Wangi Of Wakatobi," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2021): 677, <https://doi.org/10.30868/Ei.V10i02.1551>.

Hal tersebut dikarenakan peserta didik memiliki ciri dan latar belakang yang berbeda. Sehingga, perlu adanya evaluasi dan refleksi membuat model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan peserta didik. Solusi untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran.⁴

Salah satu model pembelajaran yang diduga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas peserta didik, interaksi, dan penguasaan peserta didik terhadap materi. Salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT prosesnya lebih berpusat pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (*Student Center*).

Dengan pembelajaran yang lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam bentuk permainan (*Student Activity*) diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya juga diikuti dengan hasil atau prestasi belajar sesuai dengan tujuan pendidikan.⁵ Peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merencanakan suatu program pembelajaran penggunaan strategi dan model pembelajaran yang tepat juga akan berpengaruh pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran siswa.⁶

TINJAUAN LITERATUR

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta interaksi sosial antar siswa karena setiap individu terlibat aktif dalam proses belajar.

³ Riyanto et al., "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang.," *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Volume 5, no. 1 (n.d.): 2018.

⁴ Nur Komariyah, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK," *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 3, no. 4 (2023): 1344.

Salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan kerja sama tim dengan unsur permainan dan kompetisi yang sehat antar kelompok. Melalui penerapan TGT, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, tanggung jawab, serta keaktifan dalam proses belajar.⁷

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pertama kali dikembangkan oleh Slavin dan koleganya di Universitas Johns Hopkins. TGT memiliki lima komponen utama, yaitu: penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dalam penyajian kelas, guru menyampaikan konsep dasar pembelajaran yang akan menjadi dasar kegiatan kelompok. Selanjutnya, siswa dibagi dalam tim heterogen untuk mendiskusikan materi dan mempersiapkan diri menghadapi permainan. Permainan dan turnamen menjadi bagian yang menarik karena siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lain secara sportif untuk memperoleh skor tertinggi. Proses ini tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa dalam berpartisipasi.⁸

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam kegiatan bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, mencatat, serta berinteraksi dengan guru dan teman. Dalam konteks pembelajaran kooperatif tipe TGT, aspek keaktifan siswa mencakup beberapa indikator, antara lain:⁹

1. Keaktifan dalam diskusi kelompok
2. Partisipasi dalam permainan akademik
3. Kemampuan bekerja sama
4. Tanggung jawab terhadap tugas kelompok
5. Antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan model TGT diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan akademik secara seimbang.

⁵ Ernawati T. and Ismah Z, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 8 SMP Ditinjau Dar Kerjasama Siswa," *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (n.d.): 82, <https://doi.org/DOI.10.29303/jpm.v13i1.576>.

⁶ Muslimin RB and Syafaat F.M, "Pengaruh Model Berbasis Masalah Berbantuan Poster Session Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V.," *Jurnal Pendidikan Glasser* 7, no. 1 (n.d.).

⁷ Slavin R. E., "Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice," *Boston: Allyn and Bacon.*, n.d.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2020) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kediri dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 35% dibandingkan dengan metode ceramah.¹⁰ Hasil serupa ditemukan oleh Pratama dan Sari (2021) yang menyatakan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan kerja sama antar siswa. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT relevan untuk meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa, tidak hanya aspek kognitifnya.¹¹

Persamaan antara penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan keaktifan siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Namun, perbedaannya terletak pada konteks penerapan dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya banyak dilakukan di sekolah negeri tingkat SMP, sedangkan penelitian ini akan dilakukan di MTsN 2 Ponorogo dengan karakteristik siswa madrasah yang memiliki latar belakang religius dan heterogen. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menilai peningkatan keaktifan siswa secara umum, tetapi juga menelaah bagaimana unsur permainan dan turnamen dalam TGT dapat memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran secara mendalam.

Dengan demikian, tinjauan literatur ini menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki landasan teoretis yang kuat dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Aspek-aspek yang diamati dalam penelitian ini meliputi keaktifan dalam diskusi, partisipasi dalam permainan, kerja sama, tanggung jawab, dan antusiasme belajar. Masing-masing aspek tersebut akan dijabarkan dalam bentuk indikator yang terukur guna mengetahui sejauh mana efektivitas penerapan model TGT dalam konteks pembelajaran IPS di MTsN 2 Ponorogo. Melalui kajian teori dan penelitian terdahulu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan praktik pembelajaran aktif dan kolaboratif di lingkungan madrasah.

⁸ Huda M, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik*. (2017).

⁹ Sadirman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, n.d.).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII MTsN 2 Ponorogo. Penelitian kualitatif berfokus pada makna, proses, dan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang terjadi di lapangan, bukan pada hasil numerik atau pengujian hipotesis. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggambarkan secara rinci interaksi guru dan siswa, dinamika kelompok, serta respon siswa terhadap penerapan model TGT selama proses pembelajaran berlangsung.

Objek material penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VIII MTsN 2 Ponorogo, sedangkan subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VIII. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan belajar. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah seperti silabus, RPP, daftar hadir, dan catatan hasil belajar siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa kelas VIII merupakan kelas yang aktif dan representatif untuk menggambarkan penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk melihat secara langsung aktivitas guru dan siswa selama penerapan model TGT, mulai dari tahap pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan akademik, hingga pemberian penghargaan. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh data mengenai persepsi, pengalaman, dan tanggapan mereka terhadap penerapan model TGT. Sementara dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa foto kegiatan, lembar observasi, serta catatan refleksi guru. Untuk menjaga kredibilitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya. Analisis data dilakukan secara interaktif dengan menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

¹⁰ Wulandari N.,, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 12, no. 1 (n.d.): 45–53.

¹¹ Pratama R., and Sari D, "Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Sosial* 8, no. 2 (n.d.): 112–20.

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan proses implementasi model TGT dan peningkatan keaktifan siswa. Kesimpulan ditarik berdasarkan temuan lapangan yang telah diverifikasi melalui triangulasi. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti memperhatikan empat kriteria kepercayaan penelitian kualitatif, yaitu kredibilitas, keteralihan, ketergantungan, dan konfirmasi. Kredibilitas dijaga melalui pengamatan yang mendalam dan triangulasi; keteralihan dijamin dengan penjelasan rinci tentang konteks penelitian; ketergantungan dijaga dengan prosedur yang sistematis; sedangkan konfirmasi dilakukan dengan mencocokkan temuan dengan bukti data lapangan. Dengan prosedur tersebut, hasil penelitian diharapkan valid, akurat, dan mampu memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII MTsN 2 Ponorogo, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dinilai dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS.¹² Hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong kurang. Sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurang antusias dalam diskusi kelompok. Peran Guru disini masih mendominasi setiap pembelajaran sehingga interaksi antar siswa terbatas. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap keaktifan dan capaian hasil belajar dari siswa.¹³

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam dua siklus, yang mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I menggunakan *Quizizz* game edukatif berbasis online namun disini model TGT sebelumnya diterapkan, siswa bermain *Quizizz* secara individu tujuannya melihat sejauh mana partisipasi individu meningkat sebelum beralih ke kompetisi TGT pada siklus II.¹⁴

Pada siklus II, pembelajaran dengan model TGT diawali dengan perencanaan sebagai tindakan pertama yang dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang mengacu pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), membuat bahan ajar dan mendesain game yang akan digunakan serta mempersiapkan system turnamen dalam pembelajaran.¹⁵

¹² Prihastini Oktasari Putri, "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 2 (2022): 12, <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>.

Proses pelaksanaan menjadi tindakan kedua dalam penelitian ini, pada proses pelaksanaan guru menerapkan langkah-langkah model TGT sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya dan juga disesuaikan dengan prosedur yang dikemukakan oleh Slavin (1995), yaitu:

1. Penyajian kelas (*Class Presentation*), sebelum bermain game guru terlebih dahulu menjelaskan konsep dasar materi secara singkat agar siswa nantinya lebih mudah memahami atau menjalankan game.
2. Kerja tim (*Team*), selanjutnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen untuk bermain game dan juga mendiskusikan materi, Kelompok berfungsi sebagai pendalaman materi bersama teman sejawat kelompoknya dan mempersiapkan seluruh anggota kelompok agar lebih baik dan maksimal pada saat edukasi permainan (games).
3. Permainan dan turnamen (*Game Education*), siswa memainkan game edukatif dengan media ular tangga, setiap kelompok dibagikan bidak yang dijalankan dengan melempar dadu terdahulu, nantinya pada papan ular tangga akan terdapat soal-soal yang apabila satu kelompok berhenti pada angka tersebut akan diberikan soal dan menjawabnya. Disini setiap kelompok akan berkompetisi menjawab pertanyaan melalui format media ular tangga edukatif.
4. Penghargaan kelompok (*Reward*), pada tahap ini apabila satu kelompok berhasil menjawab soal serta menyelesaikan game ular tangga sampai finish akan diberikan skor tertinggi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pelaksanaan game edukatif (TGT) menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias. Mereka berpartisipasi secara bergiliran, bekerja sama dengan anggota kelompok, dan menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap hasil kelompoknya.¹⁶

¹³ Zulvan Novion, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola," *Journal Sport Area* 3, no. 1 (2018): 90, [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1412](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1412).

¹⁴ Gristi Damaiyanti Parhusip et al., "Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)," *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 11, no. 2 (2023): 298, <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.

¹⁵ Novion, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola," 90–91.

Peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat dari beberapa indikator berikut:

Aspek Keaktifan	Indikator pada siklus I (Quizizz Individu)	Siklus I	Indikator pada siklus I (TGT Kelompok)	Siklus II	Keterangan Peningkatan
Keaktifan dalam diskusi / menjawab	Keaktifan menjawab soal di Quizizz (jumlah pertanyaan dijawab, fokus individu)	70%	Keaktifan berdiskusi dan menjawab pertanyaan kelompok	95%	Siswa lebih banyak berpartisipasi dan berani berpendapat setelah pembelajaran kelompok
Partisipasi dalam permainan / kegiatan belajar	Antusiasme dan partisipasi individu dalam permainan Quizizz	84%	Partisipasi aktif dalam turnamen TGT antar kelompok	90%	Antusiasme meningkat karena adanya kerja sama dan kompetisi sehat
Kerja sama dan Tanggung jawab	Bertanggung jawab terhadap hasil permainan individu	88%	Kerja sama dalam kelompok, saling membantu menjawab soal	100%	Siswa lebih memahami arti kerja sama dan saling mendukung
Antusiasme dalam mengikuti pembelajaran	Respon siswa terhadap permainan Quizizz (semangat, ketertarikan)	84%	Semangat mengikuti kegiatan kelompok dan turnamen TGT	95%	Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa membuat siswa kelas VIII MTsN 2 Ponorogo jadi lebih aktif saat pelajaran IPS. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, kegiatan belajar masih menggunakan *Quizizz* secara individu, jadi siswa hanya fokus menjawab soal sendiri-sendiri.

¹⁶ Badrut Tamami, "Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2022): 4–5, <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.120>.

Tapi saat masuk ke siklus II, pembelajaran dengan model TGT mulai diterapkan sepenuhnya dalam bentuk kerja kelompok. Hasilnya, siswa jadi jauh lebih aktif berdiskusi, ikut, bekerja sama dengan teman, dan terlihat lebih semangat mengikuti pelajaran. Kenaikan keaktifan ini terjadi karena model TGT memang menekankan kerja sama tim dan kompetisi yang sehat antar kelompok. Setiap siswa merasa punya tanggung jawab terhadap hasil timnya, jadi mereka terdorong untuk ikut berperan aktif. Menurut Slavin, model TGT terdiri dari lima tahap utama, yaitu penyampaian materi (*class presentation*), belajar kelompok (*team study*), permainan (*game*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*group recognition*).¹⁷ Saat turnamen, siswa diajak berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan, sehingga mereka lebih semangat berpartisipasi. Komariyah juga menyebutkan bahwa TGT tidak hanya membantu meningkatkan nilai belajar, tapi juga bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab dan motivasi dalam kelompok.¹⁸ Permainan edukatif berbasis ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini terbukti membuat suasana kelas lebih hidup dan membuat siswa lebih terlibat.¹⁹

Penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII MTsN 2 Ponorogo. Pada siklus I, dengan pembelajaran *Quizizz* individu, keaktifan siswa masih rendah dengan rata-rata 70–88%. Setelah diterapkan model TGT pada siklus II, seluruh aspek meningkat signifikan: keaktifan berdiskusi mencapai 95%, partisipasi 90%, kerja sama 100%, dan antusiasme 95%. Hasil ini membuktikan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan kerja sama, dan mendorong siswa untuk lebih aktif serta berani berpendapat dalam pembelajaran IPS. Keberhasilan penerapan TGT juga tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tapi juga mengatur jalannya permainan, membagi kelompok, serta memberi penghargaan bagi siswa yang berprestasi. Huda menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat tergantung pada kemampuan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kerja sama yang baik, dan persaingan yang sehat.⁸ Dalam penelitian ini, guru sudah mempersiapkan kegiatan dengan baik mulai dari membuat RPP, menyiapkan soal permainan, hingga memberikan *reward* kepada siswa. Penghargaan ini ternyata membuat siswa merasa dihargai dan lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif.²⁰

¹⁷ Robert E Slavin, *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice* (Boston, 1995).

¹⁸ Nur Komariyah, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Peserta Didik," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 4 (2023), <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2210>.

¹⁹ Badrut Tamami, "Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masrurah Puger," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2022): 1–14.

Secara keseluruhan, penerapan model TGT berhasil meningkatkan keaktifan siswa dari berbagai sisi. Dari sisi pengetahuan (kognitif), siswa jadi lebih paham materi karena belajar sambil bermain. Dari sisi sikap (afektif), muncul rasa tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Dari sisi keterampilan (psikomotor), siswa lebih terlibat dalam diskusi dan kegiatan permainan. Peningkatan dari siklus I ke siklus II juga cukup besar, misalnya keaktifan menjawab meningkat dari 70% menjadi 95%, dan kerja sama kelompok naik dari 84% menjadi 100%. Artinya, model TGT bisa mengatasi masalah siswa yang biasanya pasif dalam pelajaran IPS. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nuryandara, Suharyanto, dan Untari yang menyimpulkan bahwa TGT efektif meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar melalui kombinasi antara kompetisi dan kerja sama.²¹

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VIII MTsN 2 Ponorogo, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS. Peningkatan terlihat dari seluruh aspek, yaitu keaktifan dalam berdiskusi, partisipasi dalam kegiatan belajar, kerja sama, tanggung jawab, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Pada siklus I, pembelajaran dengan *Quizizz* individu menunjukkan keaktifan yang masih rendah, sedangkan pada siklus II, setelah diterapkan model TGT berbasis kelompok, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata keaktifan mencapai di atas 90%. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif.

Model TGT terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih berani berpendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajar. Keberhasilan penerapan model ini juga ditunjang oleh peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar kolaboratif dan memberi penghargaan terhadap partisipasi siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS di lingkungan madrasah.

²⁰ Putri, "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

²¹ Destya Fadillah Nuryandara et al., "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament(TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2024): 319–25.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sadirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, n.d.
- Badrut Tamami. “Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger.” *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2022): 1–14. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.120>.
- Ernawati T., and Ismah Z. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 8 SMP Ditinjau Dar Kerjasama Siswa.” *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (n.d.): 82. <https://doi.org/DOI 10.29303/jpm.v13i1.576>.
- Fadillah Nuryandara, Destya, Suharyanto, and Puji Untarari Rahayu. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament(TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2024): 319–25.
- Komariyah, Nur. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 4 (2023). <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2210>.
- Komariyah, Nur. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK.” *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 3, no. 4 (2023): 1344.
- M, Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. 2017.
- N,, Wulandari. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 12, no. 1 (n.d.): 45–53.
- Novion, Zulvan. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola.” *Journal Sport Area* 3, no. 1 (2018): 87–93. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1412](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1412).
- Nuryandara Fadillah, Destya, Suharyanto, and Puji Rahayu Untari. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 3 (2024): 320.
- Parhusip, Gristi Damaiyanti, Yosep Dwi Kristanto, and Partini Partini. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 11, no. 2 (2023): 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.
- Putri, Prihastini Oktasari. “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Intersections: Jurnal Pendidikan*

Matematika Dan Matematika 4, no. 2 (2022): 8–16.
<https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>.

R. E., Slavin. “*Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice.*” Boston: Allyn and Bacon., n.d.

R.,, Pratama, and Sari D. “*Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS.*” *Jurnal Pendidikan Sosial* 8, no. 2 (n.d.): 112–20.

RB, Muslimin, and Syafaat F.M. “*Pengaruh Model Berbasis Masalah Berbantuan Poster Session Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V.*” *Jurnal Pendidikan Glasser* 7, no. 1 (n.d.).

Rijal, M., Samrin, and Syamsuddin. “*Use Of Cooperative Learning Model With Team Games Tournament (Tgt) To Increase Students ’ Learning Achievement In Islamic Education At Sman 6 Wangi-Wangi Of Wakatobi.*” *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2021): 677. <https://doi.org/10.30868/Ei.V10i02.1551>.

Riyanto, Yenny Anwar, and Hikmah. “*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang.*” *Jurnal Pembelajaran Biologi, Volume* 5, no. 1 (n.d.): 2018.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice*. Boston, 1995.

Tamami, Badrut. “*Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger.*” *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2022): 1–14.