

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA
MAPEL IPS UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS
VII SMP NEGERI 5 DEPOK**

Tantia Amanda¹, Anik Widiastuti², Riko Septiantoko³, Primanisa Inayati Azizah⁴

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta^{1,2,3,4}

e-mail: tantia0129fis.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII SMP Negeri 5 Depok, yang tercermin dari keterlibatan siswa yang minim dalam diskusi dan aktivitas kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model Teams Games Tournament (TGT) guna meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai model TGT lebih fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, sehingga aspek partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP masih terabaikan, yang menjadi gap penelitian yang perlu diisi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang melibatkan 32 siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes hasil belajar, dokumentasi, dan wawancara, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta kemampuan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, rata-rata nilai formatif peserta didik mencapai 86,5 dan nilai sumatif 84,9, dengan seluruh peserta didik melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi berfungsi sebagai reinforcement positif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sesuai dengan teori behavioristik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran IPS berbasis Kurikulum Merdeka, serta relevan diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, kolaboratif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, Kurikulum Merdeka*

ABSTRACT

This study is motivated by the low participation of students in Social Studies (IPS) learning in grade VII at SMP Negeri 5 Depok, which is reflected in the minimal involvement of students in class discussions and activities. This research aims to examine the application of the Teams Games Tournament (TGT) model to increase active participation of students, particularly in Social Studies subjects. Most previous studies on the TGT model have focused on improving cognitive learning outcomes, thus the aspect of student participation in Social Studies learning at the junior high school level remains underexplored, creating a research gap that needs to be addressed. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model, involving 32 students as research subjects. Data collection techniques used in this study include observation, learning achievement tests, documentation, and interviews, which were then analyzed descriptively and qualitatively. The results indicate that the implementation of the TGT model can improve active participation, learning motivation, and teamwork skills. In addition, the average formative score of the students was 86.5, and the

summative score was 84.9, with all students exceeding the Minimum Competency Criteria (KKM). Awarding the group with the highest score as a form of positive reinforcement effectively enhanced student motivation in accordance with behaviorist theory. This study demonstrates that the implementation of the TGT model effectively balances cognitive, affective, and psychomotor aspects in Social Studies learning based on the Independent Curriculum, making it relevant for creating meaningful, collaborative, and enjoyable learning experiences.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), learning motivation, learning outcomes, social studies learning, Independent Curriculum*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan menjadi sarana penting dalam membentuk generasi yang berkualitas, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, (2022) proses pembelajaran di sekolah tidak hanya menekankan pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang peserta didik untuk mengembangkan minat bakatnya. Guru dituntut untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang baik agar peserta didik merasa nyaman dan memiliki motivasi untuk belajar. Penciptaan atmosfer pembelajaran ini dapat diwujudkan dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Affandi et al., 2024).

Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari tercapainya tiga prinsip utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Ketiganya saling berkaitan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Prinsip *joyful learning* tidak hanya berfokus pada kesenangan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menginspirasi, serta memberikan tantangan yang memotivasi peserta didik. Dengan prinsip *joyful learning*, keaktifan peserta didik akan meningkat, sehingga mereka terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa merasa terbebani (Syafi'i & Darnanengsih, 2025). Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat variasi pendekatan pembelajaran aktif, seperti penggunaan model Project Based Learning (PBL) dalam pembelajaran Pemrograman Dasar yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran (Hikmah, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran matematika mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga hasil belajar tematik meningkat (Inayati & Kristin, 2018). Namun, berbagai temuan tersebut belum mengkaji penerapan model Teams Games Tournament (TGT) secara khusus dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP. Kekosongan penelitian inilah yang memperkuat urgensi penelitian ini.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai fenomena sosial di lingkungan sekitar, termasuk aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Materi ini menuntut peserta didik untuk mampu mengaitkan konsep ekonomi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga harus mampu mengaitkan dengan konsep geografi, yang menjelaskan pengaruh lingkungan terhadap kebutuhan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mapel yang memiliki ruang lingkup kompleks dan terintegrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Supardi, 2015). Tidak hanya itu, pembelajaran IPS di SMP dilakukan dengan pendekatan terpadu atau penyederhanaan disiplin ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan

psikologis untuk tujuan pendidikan. (Widiastuti et al., 2019) menyebutkan bahwa kompleksitas yang ada dalam bidang kajian IPS menuntut guru agar mampu merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran dengan pedagogik yang memadai. Melalui pengelolaan pembelajaran yang tepat, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga terdorong untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar (Sindy et al., 2023). Dengan demikian, IPS tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan sikap sosial peserta didik dalam kehidupan sehari hari.

Salah satu alternatif model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran interaktif yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok serta kompetisi yang sehat melalui permainan dan turnamen antar kelompok. Dengan adanya langkah-langkah dalam model TGT tersebut maka akan menjadikan peserta didik lebih aktif dan tertarik pada pembelajaran. Tidak hanya itu peserta didik juga tidak akan merasa jemu dan mampu mencapai hasil belajar yang maksimal (Wahyudi & Maigina, 2022).

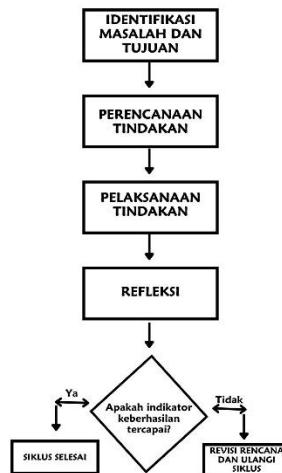
Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan model TGT yang dipadukan dengan media permainan chips potato sebagai alat visual pendukung dalam turnamen. Pendekatan ini selaras dengan pendekatan diferensiasi dan *student agency* dalam Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini belum banyak diteliti dalam konteks IPS di SMP, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam desain pembelajaran interaktif. Dengan cara ini, peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena pembelajaran dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Model TGT juga mendorong peserta didik untuk saling membantu dalam memahami materi, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kolaboratif (Thalita et al., 2019). Dalam penelitian ini, partisipasi peserta didik diukur melalui indikator: (1) keaktifan bertanya dan menjawab; (2) keterlibatan dalam diskusi kelompok; (3) kontribusi dalam permainan dan turnamen; serta (4) kedisiplinan mengikuti instruksi. Hasil belajar diukur melalui tes formatif dan sumatif berdasarkan capaian kompetensi Kurikulum Merdeka. Dengan indikator tersebut, evaluasi efektivitas TGT dapat dilakukan secara objektif dan komprehensif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS, khususnya materi “Aktivitas Memenuhi Kebutuhan” di kelas VII SMP Negeri 5 Depok, menjadi relevan untuk diterapkan. Melalui kegiatan belajar yang berbasis permainan dan turnamen, peserta didik diharapkan lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami konsep IPS secara mendalam. Selain itu, model TGT juga dapat mengembangkan sikap kerja sama, sportivitas, serta keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan TGT tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. PTK merupakan bentuk penelitian aksi yang dilaksanakan oleh guru secara mandiri atau kolaboratif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi (Muparok, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi “Aktivitas Memenuhi Kebutuhan” di kelas VII SMP Negeri 5 Depok. Subjek penelitian ini adalah kelas VII B yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18

siswa perempuan, yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru IPS terkait karakteristik kelas yang mendukung penerapan model pembelajaran ini.



Gambar 1. Diagram Alur PTK

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang berlangsung dari bulan Agustus hingga September 2025. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara bertahap untuk memastikan efektivitas pembelajaran dengan model TGT. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran seperti PowerPoint (PPT) dan chips potato, serta soal-soal kuis untuk digunakan dalam turnamen. Proses ini juga mencakup penyusunan rubrik observasi untuk menilai partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti prosedur model TGT yang terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian materi kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi melalui PPT dan membagi siswa menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri dari 7 hingga 8 siswa. Setiap kelompok akan berkompetisi dalam turnamen dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, penghargaan diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi sebagai bentuk reinforcement positif, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam diskusi, permainan, dan turnamen. Lembar observasi digunakan untuk menilai partisipasi aktif, kerja sama kelompok, serta keterlibatan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil pengamatan yang diperoleh dari observasi dan hasil tes untuk mengukur keberhasilan penerapan model TGT. Keberhasilan ini diukur dengan melihat apakah siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta apakah partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat selama siklus berlangsung.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup observasi, tes hasil belajar, dokumentasi, dan wawancara. Tes dilakukan dalam dua bentuk, yaitu tes formatif yang diberikan di tengah pembelajaran dan tes sumatif yang dilakukan di akhir siklus untuk menilai

pencapaian hasil belajar siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi berupa foto atau video digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai persepsi mereka terhadap penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah diuji validitasnya melalui expert judgment oleh dosen IPS dan guru mapel IPS di SMP. Validitas isi (content validity) mengacu pada sejauh mana instrumen dapat mencakup aspek-aspek penting dalam mengukur partisipasi siswa dan hasil belajar. Untuk memastikan reliabilitas instrumen, uji konsistensi antarpenilai dilakukan pada lembar observasi dan tes hasil belajar dengan menggunakan metode konsistensi antarpenilai. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif, di mana data hasil observasi direduksi untuk memilih temuan yang relevan, sementara data hasil tes dihitung rata-rata dan dianalisis untuk melihat apakah siswa mencapai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 5 Depok. Berdasarkan hasil observasi dan asesmen selama proses pembelajaran, terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa, motivasi belajar, dan kemampuan kerja sama kelompok. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran, yaitu "Aktivitas Memenuhi Kebutuhan". Perangkat tersebut meliputi modul ajar, media pembelajaran berupa PowerPoint (PPT), dan chips potato sebagai media pendukung dalam turnamen, yang diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA				
Nama Guru Nama Sekolah	Tantia Aranda SMP Negeri 5 Depok	Nama Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Fase D Kelas VII Semester: Ganjil 2025/2026	Jumlah JP/Tata Muka: 3/1
Peserta Didik		Peserta didik memiliki pengetahuan awal tentang manusia sebagai makhluk ekonomi yang bermoral. Materi Pelajaran : Definisi kebutuhan, jenis-jenis kebutuhan, faktor yang memengaruhi kebutuhan, dan jenis-jenis alat permas kebutuhan.		
Identifikasi	DPL1 Keimanan dan Ketiauan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan
	DPL2 Kewarganegaraan	<input type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas	<input checked="" type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian	<input checked="" type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran	Peserta didik memahami upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhanya melalui kegiatan ekonomi, hal ini termasuk pembangunan, perdagangan internasional, peran manusia dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi era digital serta potensi Indonesia menuju negara matu.		
	Lintas Disiplin Ilmu	Matematika, PPKn, Geografi, dan Sosiologi		
	Tujuan Pembelajaran	Peserta didik memahami kebutuhan manusia, turunkan dalam indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut:		
		1. Mampu memahami pengetahuan kebutuhan. 2. Muri mampu menganalisis perbedaan kebutuhan dan keinginan. 3. Muri mampu menganalisis jenis-jenis kebutuhan. 4. Muri mampu menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kebutuhan. 5. Muri mampu menjelaskan jenis-jenis alat permas kebutuhan. 6. Muri mampu menyusun skala prioritas kebutuhan.		
	Topik Pembelajaran	Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan		

Gambar 2. Modul Ajar Kegiatan Memenuhi Kebutuhan

Pada gambar 2, terdapat modul ajar Kurikulum Merdeka yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk kelas VII di SMP Negeri 5 Depok. Modul ini mencakup elemen-elemen penting yang berkaitan dengan identifikasi dan desain pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Bagian Identifikasi menjelaskan bahwa peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan awal mengenai materi "Aktivitas Memenuhi Kebutuhan", yang berkaitan dengan jenis-jenis kebutuhan manusia dan alat-alat yang

digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam Dimensi Profil Lulusan, dijelaskan bahwa peserta didik perlu mengembangkan kompetensi dalam Penalaran Kritis, Kolaborasi, dan Kesehatan selama pembelajaran. Sementara itu, bagian Desain Pembelajaran memuat kompetensi dasar yang ditargetkan, termasuk pemahaman dan penjelasan mengenai kebutuhan manusia dan cara-cara pemenuhannya. Secara keseluruhan, modul ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam berbagai dimensi, melalui kegiatan yang melibatkan diskusi, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis sesuai dengan prinsip-prinsip dalam Kurikulum Merdeka.

Pada proses perencanaan, penulis menyesuaikan karakteristik peserta didik dan kondisi kelas. Dengan rancangan kegiatan pembelajaran yang sederhana serta melibatkan keaktifan peserta didik, maka penulis memilih model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini guru menyiapkan media interaktif yang akan mendukung keaktifan peserta didik dalam belajar. Media yang digunakan adalah PPT dan *chips potato*. Berikut merupakan dokumentasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.



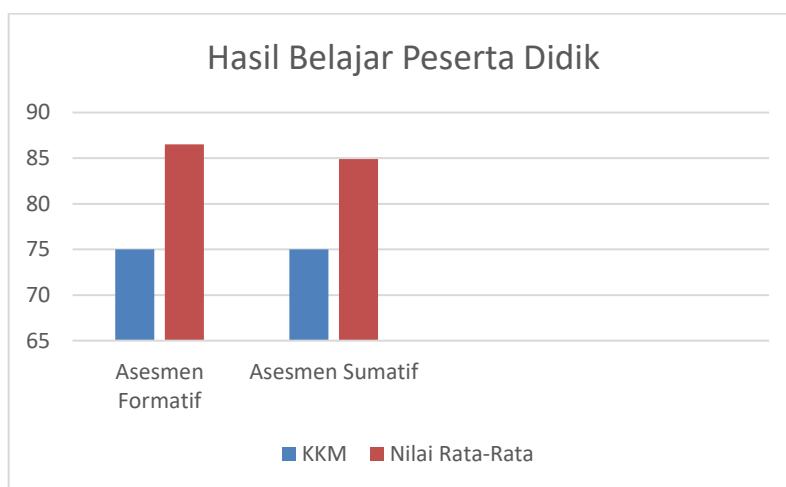
Gambar 3. Media *Chips Potato* dan Papan Jawaban

Gambar 3 menunjukkan beberapa papan permainan yang disiapkan dengan kartu-kartu berisi angka dan label pada bagian atasnya. Terdapat beberapa kategori makanan, seperti "Keju" dan "Sapi Panggang", yang tampaknya menjadi bagian dari permainan atau aktivitas edukatif. Kartu-kartu berangka ini kemungkinan digunakan untuk menandai atau memberi skor pada peserta didik selama permainan, mungkin sebagai bagian dari model pembelajaran interaktif atau permainan berbasis kolaborasi. Setiap kategori memiliki kolom dengan angka-angka yang tertera di bawahnya, yang bisa digunakan untuk permainan atau aktivitas berbasis pengetahuan.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dengan model TGT menunjukkan hasil yang positif. Pembagian siswa dalam kelompok-kelompok kecil memungkinkan mereka untuk bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal yang disiapkan oleh guru. Turnamen antar kelompok tidak hanya mendorong siswa untuk lebih memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan, kompetitif, namun tetap kooperatif. Keaktifan siswa selama diskusi kelompok dan permainan sangat terlihat, di mana setiap anggota kelompok saling berbagi pengetahuan dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

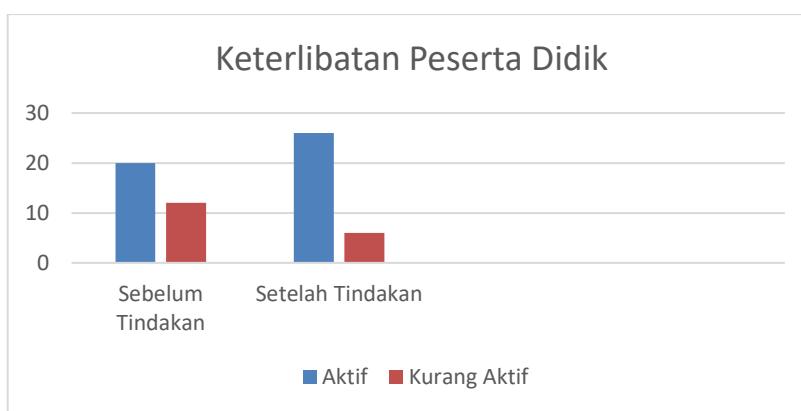
Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadikan peserta didik lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran menjadi lebih mendalam dan dimensi profil lulusan (keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi) dapat tercapai dengan baik.

Tahap terakhir dalam proses pembelajaran adalah penutup. Pada tahap ini, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, sehingga konsep inti dapat dipahami secara keseluruhan. Kemudian dilanjutkan dengan refleksi dari peserta didik dan guru untuk mengevaluasi proses serta efektivitas pembelajaran. Setelah itu, guru menutup pertemuan dengan doa dan menyampaikan informasi mengenai materi atau kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Pada aspek yang terakhir yaitu asesmen pembelajaran, penelitian ini melaksanakan asesmen keterampilan, sikap, dan juga asesmen pengetahuan. Asesmen tersebut diberikan pada guru selama proses pembelajaran berlangsung. Asesmen tersebut dibagi menjadi tiga jenis, yaitu asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif.



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Pada gambar 4. Berdasarkan hasil asesmen formatif, nilai rata-rata kelas dari 32 peserta didik adalah 86,5. Sedangkan rata-rata hasil asesmen sumatif adalah 84,9. Dari jumlah keseluruhan peserta didik, tidak ada satupun peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 75 atau di bawah KKM. Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tidak hanya itu, peserta didik juga memiliki keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, ditunjukkan oleh diagram berikut.



Gambar 5. Diagram Keterlibatan Peserta Didik

Gambar 5 menunjukkan diagram batang yang menggambarkan keterlibatan peserta didik sebelum dan setelah tindakan pembelajaran dilakukan. Diagram ini membandingkan dua kategori, yaitu aktif (ditunjukkan dengan batang berwarna biru) dan kurang aktif (ditunjukkan dengan batang berwarna merah) untuk dua kondisi, yaitu sebelum tindakan dan setelah tindakan. Dari diagram tersebut, terlihat bahwa jumlah peserta didik yang aktif meningkat secara signifikan setelah tindakan pembelajaran, sementara jumlah peserta didik yang kurang aktif mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang dilakukan berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas kelas.

Meskipun begitu, terdapat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu masih terdapat peserta didik yang kurang fokus saat proses belajar berlangsung. Kondisi tersebut ditandai dengan kebiasaan mereka yang sering kali menanyakan kembali tahapan dalam pelaksanaan asesmen formatif karena belum sepenuhnya memahami instruksi yang diberikan guru. Meskipun demikian, kelemahan tersebut dapat teratasi melalui bantuan dan dukungan dari teman sekelompoknya. Melalui kolaborasi dalam kelompok, peserta didik yang semula mengalami kesulitan akhirnya mampu mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, seluruh peserta didik dapat terlibat secara merata dalam setiap aktivitas pembelajaran, baik dalam memahami materi maupun dalam melaksanakan tugas yang diberikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Model ini tidak hanya berfokus pada capaian kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, kolaborasi, dan motivasi belajar yang tinggi. Perencanaan pembelajaran yang disusun telah selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada *student-centered learning*. Pemilihan model TGT sebagai pendekatan kooperatif menunjukkan bahwa guru mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang heterogen, sehingga strategi yang digunakan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar. Selain itu, penyusunan perangkat ajar seperti modul, bahan ajar, dan media pembelajaran yang menarik (PPT dan *chips potato*) memperkuat implementasi pembelajaran aktif. Media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang memfasilitasi pemahaman konsep kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah mengintegrasikan aspek pedagogik, media, dan psikologi belajar secara komprehensif. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, peserta didik akan lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran (Prastika et al., 2024).

Kemudian hasil pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa komponen utama TGT yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan, berjalan efektif. Model ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kooperatif, sehingga setiap peserta didik ter dorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui turnamen, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga untuk berinteraksi, berargumentasi, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Situasi ini menumbuhkan keterampilan sosial serta rasa tanggung jawab terhadap hasil kelompok. Pemberian penghargaan kelompok dengan skor tertinggi juga menjadi faktor penguatan motivasi belajar (*reinforcement*) yang sesuai dengan teori belajar behavioristik. Pemberian penguatan (*reinforcement*) ini, terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa

dalam berdiskusi, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, serta menumbuhkan antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Jagad et al., 2025). Selain itu, kegiatan permainan yang disisipkan dalam pembelajaran berfungsi mengurangi kejemuhan dalam pembelajaran. Dengan demikian, TGT mampu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam satu kegiatan pembelajaran yang terpadu.

Data hasil asesmen juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM, dengan rata-rata di atas 84. Jika dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti (Wati et al., 2024) yang melaporkan rata-rata 82, dan (Thalita et al., 2019) yang mencatat peningkatan hingga rata-rata 80–83, capaian 86,5 dalam penelitian ini dapat dikategorikan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media kontekstual (*chips potato*) serta dinamika turnamen dalam TGT memberikan kontribusi tambahan terhadap efektivitas model. Dengan demikian, capaian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan model TGT efektif meningkatkan hasil belajar IPS. Peningkatan ini dapat dijelaskan karena TGT mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses eksplorasi dan penguatan konsep melalui interaksi sosial. Selain capaian kognitif, pembelajaran TGT juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, yaitu *critical thinking, communication, and collaboration*. Peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan selama turnamen, berkomunikasi efektif dalam kelompok, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pada dasarnya, temuan ini memberikan validasi empiris yang kuat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan memadukan pembelajaran dan permainan, yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wati et al., 2024).

Meskipun hasil yang diperoleh cukup baik, terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan. Beberapa peserta didik masih kurang fokus pada instruksi guru, terutama saat pelaksanaan asesmen formatif. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis turnamen yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan koordinasi kelompok yang baik. Tidak hanya itu, adanya suasana kompetitif yang cukup tinggi membuat beberapa peserta didik lebih fokus pada permainan daripada instruksi akademik. Kemudian penggunaan media *chips potato* menghadirkan distraksi visual dan sensorik bagi peserta didik dengan karakteristik impulsif serta dinamika kelas yang aktif menuntut kemampuan regulasi diri yang belum merata di antara seluruh peserta didik.

Namun demikian, hambatan tersebut dapat teratasi melalui bantuan dan dukungan dari teman sekelompoknya. Kolaborasi antarpeserta didik terbukti efektif dalam membantu rekan yang mengalami kesulitan. Situasi ini menunjukkan bahwa model TGT bukan hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga memperkuat nilai sosial seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab bersama.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT sangat relevan dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP. IPS sebagai mata pelajaran yang menekankan pemahaman terhadap fenomena sosial dan ekonomi memerlukan metode yang mendorong interaksi dan pengalaman langsung. Melalui TGT, peserta didik belajar secara aktif dan kontekstual, sehingga konsep kebutuhan dan keinginan tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan TGT dapat menjadi alternatif model pembelajaran inovatif yang memperkuat capaian hasil belajar dan pengembangan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi “Aktivitas Memenuhi Kebutuhan” di kelas VII SMP Negeri 5 Depok, berhasil meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik. Model TGT yang terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan, terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kooperatif, dan menyenangkan. Peningkatan partisipasi siswa terlihat dari meningkatnya keterlibatan dalam diskusi, kerja sama antar anggota kelompok, serta antusiasme dalam mengikuti permainan akademik. Selain itu, pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi berfungsi sebagai reinforcement positif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dalam diskusi, ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

Penerapan model TGT ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada capaian kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotor, seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan sportivitas. Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berbasis kolaborasi dan mengembangkan keterampilan abad ke-21. Dengan demikian, model TGT dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik. Oleh karena itu, penerapan model ini sangat disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi pembelajaran lainnya di jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dengan penyesuaian kompleksitas permainan dan mekanisme turnamennya.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, G. R., Hadi, C., N, N. A. F., Megawati, F., Laili, N., & Rohmah, N. M. (2024). *Joyful Learning Dan Media Pembelajaran Teori dan Penerapan Pada Konteks Pendidikan*. UMSIDA PRESS. <https://doi.org/10.21070/2024/978-623-464-092-2>
- Hikmah, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa. *TEKNODIK*. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/376>
- Inayati, B. F., & Kristin, F. (2018). Peningkatan partisipasi dan hasil belajar tematik melalui model problem based learning siswa kelas 1 SD. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(2), 85–93. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/3286>
- Jagad, R., Hasibuan, K., Habibi, A. N., & Jamaluddin, M. (2025). Efektivitas Reinforcement Positif Dalam. *Jurnal Media Akademik*, 3(6). <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2305>
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. T. S. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI No. 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/224238/permendikbudriset-no-16-tahun-2022>
- Muparok, A. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Mempertahankan Kemerdekaan RI Melalui Media Visual Pada Pembelajaran Ips. *Perpustakaan.Upi.Edu*, 1–10. <http://repository.upi.edu/id/eprint/5920>
- Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil

- Belajar Matematika Kelas XI Pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286–2294. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2802>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://ejurnal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20543>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://mail.pbtv.co.id/index.php/prosiding/issue/view/125>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Pendidikan Tematik Integratif*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5839>.
- Supardi. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial* (2nd ed.). Penerbit Ombak.
- Syafi'i, A., & Darnanengsih. (2025). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, Dan Joyful Learning. *Al-Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1). <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Mumtaz/article/view/1991>
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i1.63207>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Widiastuti, A., Supriatna, N., Disman, & Nurbayani, S. (2019). Pedagogik Kreatif dalam Pembelajaran IPS : Studi di SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i1.48379>