

# Improving Student Learning Outcomes Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) SMP Negeri 10 Serang City

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) SMP Negeri 10 Kota Serang

Lanjar

SMP Negeri 10 Kota Serang  
Email: [lanjar21@gmail.com](mailto:lanjar21@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received Apr 9, 2022  
Revised Apr 20, 2022  
Accepted May 11, 2022

#### Keywords:

Learning Outcomes,  
Teams Games Tournaments  
(TGT)

#### Kata Kunci:

Hasil Belajar,  
Teams Games Tournaments  
(TGT)

#### Corresponding Author:

Lanjar,  
SMP Negeri 10 Kota Serang,  
Email: [lanjar@gmail.com](mailto:lanjar@gmail.com)

### ABSTRACT

The purpose of this study was to improve learning outcomes on social-cultural change materials using cooperative learning of the Teams Games Tournaments (TGT) type for Class IX-H students of SMPN 10 Kota Serang. The method used in this study is Action Research which consists of 2 (two) cycles, and each cycle consists of: Planning, Implementation, Observation, and Reflection. Based on the results of action research that Teams Games Tournaments (TGT) Type Cooperative Learning can Improve Social Studies Learning Outcomes Material on Socio-Cultural Change Class IX-H Students of SMPN 10 Serang City. Furthermore, the researcher recommends: (1) Teachers who have the same difficulties can apply Teams Games Tournaments (TGT) Type Cooperative Learning to improve Learning Outcomes. (2) In order to get maximum results, it is hoped that teachers will make Teams Games Tournaments (TGT) Type Cooperative Learning more interesting and varied.

### ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar materi perubahan sosial budaya menggunakan *pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT)* siswa kelas IX-H SMPN 10 kota Serang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (*action Research*) yang terdiri dari 2 (dua) siklus, dan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan bahwa *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar ips materi perubahan sosial budaya siswa kelas IX-H SMPN 10 kota Serang. Selanjutnya peneliti merekomendasikan: (1) Bagi Guru yang mendapatkan kesulitan yang sama dapat menerapkan *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan Hasil Belajar. (2) Agar mendapatkan hasil yang maksimal maka diharapkan guru lebih membuat *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* yang lebih menarik dan bervariasi.

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



## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila (Oktaviani et al., 2022). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Purwandari, 2017). Disamping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan (Farih, 2018).

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas IX-H SMPN 10 Kota Serang Provinsi Banten, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Perubahan Sosial Budaya siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 66. Dengan belajar secara menghafal membuat konsep-konsep Sejarah yang telah diterima menjadi mudah dilupakan. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh seorang guru. Guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dikembangkan, misal dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam manajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai (Nurma'ardi et al., 2022). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi Perubahan Sosial Budaya adalah *Teams Games Tournaments (TGT)* karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat (Mahmoud et al., 2021).

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Munawir et al., 2018). Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada (Muslim, 2020).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar Materi Perubahan Sosial Budaya menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* siswa Kelas IX-HSMPN 10 Kota Serang.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar (Purwandari & ..., 2017). Posamentter dalam (Ramadhania & Nainggolana, 2022) secara sederhana menyebutkan *cooperative learning* atau belajar secara kooperatif adalah penempatan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan

memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas. Ramadiana (2019) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, saling mengambil tanggungjawab. Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Pendapat ini sejalan dengan Abdurrahman dan Selanjutnya (Fauziah & Anugraheni, 2020) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Guru dapat menyusun kegiatan kelas, sehingga siswa akan berdiskusi, dan mengungkapkan ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan sehingga siswa benar-benar memahami konsep dan keterampilan yang dipelajarinya, Guru dapat memanfaatkan energi sosial seluruh rentang usia siswa yang begitu benar di dalam kelas untuk kegiatan-kegiatan pembelajaran produktif dan dapat mengorganisasikan kelas, sehingga siswa saling berinteraksi satu dan yang lain, saling bertanggung jawab, dan belajar untuk menghargai satu sama lain (Oktaviani, Edwita, et al., n.d.). Untuk menciptakan suasana belajar kooperatif bukan suatu pekerjaan yang mudah. Untuk menciptakan suasana belajar tersebut diperlukan pemahaman filosofis dan keilmuan yang cukup disertai dedikasi yang tinggi serta latihan yang cukup pula (Oktaviani, Gunardi, et al., n.d.).

Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme (Oktaviani et al., 2023).

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu: 1) Mengajar (*teach*) Mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. 2) Belajar Kelompok (*team study*) Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. 3) Permainan (*game tournament*) Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda (Sadiah & Oktaviani, 2023). Tujuan Dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. 4) Penghargaan kelompok (*team recognition*) Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan dalam rangka penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Yang dimaksud dengan metode deskriptif menurut (Oktaviani et al., 2023), adalah "Suatu metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran maupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang". Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena (Sumantri et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Kota Serang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMPN 10 Kota Serang Provinsi Banten Tahun Pelajaran 2018/2019, Waktu Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Agustus sampai dengan Oktober 2018. Adapun instrumen yang paling utama dalam penelitian ini adalah meneliti sendiri yang ditambah dengan: 1) Lembar Test / ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar siswa, 2) Lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. 3) Lembar observasi Guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara Deskriptif, seperti berikut ini : Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan Belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi Materi Perubahan Sosial Budaya dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 66. Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 66 ini jumlahnya sekitar 85% dari seluruh jumlah siswa dan masing - masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (2012: 24) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana :

P = Prosentase

F = frekuensi tiap aktifitas

N = Jumlah seluruh aktifitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Hasil Prasiklus** : Partisipasi siswa Kelas IX-H SMPN 10 Kota Serang ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada kondisi awal setelah dilakukan penerapan model pembelajaran menggunakan ceramah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah

yang terjadi pada kondisi awal, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus I dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Partisipasi siswa Kelas IX-H SMPN 10 Kota Serang dalam kegiatan belajar mengajar IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada kondisi awal. Hasil belajar siswa pada kondisi awal tidak dengan ceramah dengan jumlah 30 terdapat 21 siswa atau 70,0% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 9 Siswa atau 30,0% yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 67,76. Data dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1  
Hasil ulangan harian kondisi awal

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Fajar	70	Tuntas
2	Arsanti Puspita Dewi	65	Tidak Tuntas
3	Arya Mahendra Sudrajat	70	Tuntas
4	Bagus Pribadi	70	Tuntas
5	Beladina Salsabila	80	Tuntas
6	Daniel Parlindungan Sihombing	55	Tidak Tuntas
7	Della Nabila	75	Tuntas
8	Dina Cahya Permata	80	Tuntas
9	Fatih Maulana Gibran	50	Tidak Tuntas
10	Fina Safira	75	Tuntas
11	Hani Nur Rizka	70	Tuntas
12	Herlina Sa'diah	85	Tuntas
13	Ibnu Khollik All Ikhsan	50	Tidak Tuntas
14	Ikhsan Lukmanul Hakim	80	Tuntas
15	Intan Permatasari	70	Tuntas
16	Irfan Maulana	50	Tidak Tuntas
17	Ita Sanita	80	Tuntas
18	Laras Putri Faadihilah	70	Tuntas
19	Maprudin	60	Tidak Tuntas
20	Maulida Suganda	60	Tidak Tuntas
21	Muhamad Agung Maulana	70	Tuntas
22	Muhamad Daffa Kusdiandi	70	Tuntas
23	Muhamad Ringga Maulana	50	Tidak Tuntas
24	Muhammad Dida Al Fariz	70	Tuntas
25	Murtado	70	Tuntas
26	Nia Ramadhani	70	Tuntas
27	Revalina Chairunnisa	60	Tidak Tuntas

28	Rizky Nada Shafa Kristanto	70	Tuntas
29	Sandy Maulana	70	Tuntas
30	Sinta Saputri	70	Tuntas
<b>Jumlah</b>		2035	
<b>Rata-rata</b>		67,76	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		69%	Tidak Tuntas

**Hasil Siklus I:** Partisipasi siswa Kelas IX-HSMPN 10 Kota Serang ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 1 setelah dilakukan penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada siklus I, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus II dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Partisipasi siswa Kelas IX-HSMPN 10 Kota Serang dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah siswa 30 orang, terdapat 24 siswa atau 80,0% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 6 Siswa atau 20,0% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 73,3. Data dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Fajar	75	Tuntas
2	Arsanti Puspita Dewi	70	Tuntas
3	Arya Mahendra Sudrajat	75	Tuntas
4	Bagus Pribadi	75	Tuntas
5	Beladina Salsabila	90	Tuntas
6	Daniel Parlindungan Sihombing	60	Tidak Tuntas
7	Della Nabila	80	Tuntas
8	Dina Cahya Permata	85	Tuntas
9	Fatih Maulana Gibran	55	Tidak Tuntas
10	Fina Safira	80	Tuntas
11	Hani Nur Rizka	75	Tuntas
12	Herlina Sa'diah	90	Tuntas
13	Ibnu Khollik All Ikhsan	55	Tidak Tuntas
14	Ikhsan Lukmanul Hakim	85	Tuntas
15	Intan Permatasari	75	Tuntas
16	Irfan Maulana	55	Tidak Tuntas
17	Ita Sanita	85	Tuntas

18	Laras Putri Faadihilah	75	Tuntas
19	Maprudin	70	Tuntas
20	Maulida Suganda	70	Tuntas
21	Muhamad Agung Maulana	75	Tuntas
22	Muhamad Daffa Kusdiandi	75	Tuntas
23	Muhamad Ringga Maulana	55	Tidak Tuntas
24	Muhammad Dida Al Fariz	75	Tuntas
25	Murtado	75	Tuntas
26	Nia Ramadhani	75	Tuntas
27	Revalina Chairunnisa	65	Tidak Tuntas
28	Rizky Nada Shafa Kristanto	75	Tuntas
29	Sandy Maulana	75	Tuntas
30	Sinta Saputri	75	Tuntas
<b>Jumlah</b>		2200	
<b>Rata-rata</b>		73,3	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		80,0%	Tidak Tuntas

Keterangan :

F = Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

N = Jumlah: 30 Orang

**Hasil siklus II:** Partisipasi siswa Kelas IX-H SMPN 10 Kota Serang ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus II setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung.

Partisipasi siswa Kelas IX-H SMPN 10 Kota Serang dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah 30 siswa, terdapat 27 siswa atau 90,0% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 3 Siswa atau 10,0% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 79,0. Data dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3  
Hasil ulangan harian siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Fajar	80	Tuntas
2	Arsanti Puspita Dewi	75	Tuntas
3	Arya Mahendra Sudrajat	80	Tuntas

4	Bagus Pribadi	80	Tuntas
5	Beladina Salsabila	100	Tuntas
6	Daniel Parlindungan Sihombing	70	Tuntas
7	Della Nabila	85	Tuntas
8	Dina Cahya Permata	90	Tuntas
9	Fatih Maulana Gibran	60	Tidak Tuntas
10	Fina Safira	85	Tuntas
11	Hani Nur Rizka	80	Tuntas
12	Herlina Sa'diah	100	Tuntas
13	Ibnu Khollik All Ikhsan	70	Tuntas
14	Ikhsan Lukmanul Hakim	90	Tuntas
15	Intan Permatasari	80	Tuntas
16	Irfan Maulana	55	Tidak Tuntas
17	Ita Sanita	90	Tuntas
18	Laras Putri Faadihilah	80	Tuntas
19	Maprudin	75	Tuntas
20	Maulida Suganda	75	Tuntas
21	Muhamad Agung Maulana	80	Tuntas
22	Muhamad Daffa Kusdiandi	80	Tuntas
23	Muhamad Ringga Maulana	60	Tidak Tuntas
24	Muhammad Dida Al Fariz	80	Tuntas
25	Murtado	80	Tuntas
26	Nia Ramadhani	80	Tuntas
27	Revalina Chairunnisa	70	Tuntas
28	Rizky Nada Shafa Kristanto	80	Tuntas
29	Sandy Maulana	80	Tuntas
30	Sinta Saputri	80	Tuntas
<b>Jumlah</b>		2370	
<b>Rata-rata</b>		79,0	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		90,0%	Tuntas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar evaluasi kondisi awal siswa Kelas IX-HSMPN 10 Kota Serang untuk Materi Perubahan Sosial Budaya dengan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diperoleh nilai rata - rata kondisi awal sebesar 67,8 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 3 orang dengan ketuntasan belajar 70,0% dan yang tidak tuntas 30,0%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas IXE SMPN 10 Kota Serang pada siklus 1 untuk Materi Perubahan Sosial Budaya dengan model pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diperoleh nilai rata - rata siklus 1 sebesar 73,3 dengan nilai tertinggi adalah 90 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 55 terdapat 4 orang dengan ketuntasan belajar 80,0% dan yang tidak tuntas 20,0%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi Perubahan Sosial Budaya diperoleh nilai rata - rata siklus II sebesar 79,0 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 2 orang dan nilai terendah adalah 55 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 90,0% dan yang tidak tuntas 10,0%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas IX-H SMPN 10 Kota Serang tahun pelajaran 2018/2019 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Perubahan Sosial Budaya. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Perubahan Sosial Budaya. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi Perubahan Sosial Budaya menurut penilaian pengamat termasuk kategori baik semua aspek aktivitas siswa. Adapun aktivitas siswa yang dinilai oleh pengamat adalah aspek aktivitas siswa: mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, kerja sama dalam kelompok, bekerja dengan menggunakan alat peraga, keaktifan siswa dalam diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyimpulkan materi, dan kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan aktivitas siswa yang paling dominan dilakukan yaitu bekerja sama mengerjakan LKS dan berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat santoso (dalam anam, 2000:50) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong siswa dalam kelompok belajar, bekerja dan bertanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai selesainya tugas- tugas individu dan kelompok.

Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Kemampuan guru dalam pengelolaan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* menurut hasil penilaian pengamat termasuk kategori baik untuk semua aspek. Berarti secara keseluruhan guru telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Materi Perubahan Sosial Budaya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ibrahim, 2005) bahwa guru berperan penting dalam mengelola kegiatan mengajar, yang berarti guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. Pendapat lain yang mendukung adalah piter (dalam Nur dan Wikandari 1998). Kemampuan seorang guru sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang diterapkan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa merasa senang terhadap materi pelajaran. LKS, suasana belajar dan cara penyajian materi oleh guru. Menurut siswa, dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* mereka lebih mudah memahami materi pelajaran interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antar siswa tercipta semakin baik dengan adanya diskusi, sedangkan ketidaksenangan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* disebabkan suasana belajar dikelas yang agak ribut.

Seluruh siswa (100%) berpendapat baru mengikuti pembelajaran dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Siswa merasa senang apalagi pokok bahasan selanjutnya menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, dan siswa merasa bahwa model pembelajaran kooperatif menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* bermanfaat bagi mereka, karena mereka dapat saling bertukar pikiran dan materi pelajaran yang didapat mudah diingat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Materi Perubahan Sosial Budaya Siswa Kelas IX-H SMPN 10 Kota Serang.

## Daftar Pustaka

- Farih, A. (2018). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Team Game Tournament (TGT) Method at Elementary School Students. In *The 4th National Conference on Language and ...* karyailmiah.unipasby.ac.id. <https://karyailmiah.unipasby.ac.id/wp-content/uploads/2018/11/PROSIDING-NCOLLT-4-ONLINE.pdf#page=10>
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/459>
- Ibrahim, M. (2005). Pembelajaran Kooperatif. *UNESA*.
- Mahmoud, A., El-Kilany, A., Ali, F., & Mazen, S. (2021). TGT: a novel adversarial guided oversampling technique for handling imbalanced datasets. In *Egyptian Informatics*

- Journal*. Elsevier.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1110866521000025>
- Munawir, A., Irmayanti, I., & Ridwan, M. (2018). The Influence of Using Teams-Games-Tournament (TGT) on Simple Present Tense. *Eduvelop: Journal of English ....*  
<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/eduvelop/article/view/28>
- Muslim, A. (2020). The effect of cooperative learning Type Teams-Games-Tournaments (TGT) on mathematical connection and communication ability in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012170>
- Nurma'ardi, H. D., Oktaviani, A. M., & ... (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Calistung*. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/292>
- Oktaviani, A. M., Edwita, E., Yarmi, G., & Fadliansyah, F. (n.d.). Analysis of Students' Learning Ability in Education Innovation Assisted in Learning Media Neo Snake and Ladder Game in the Society 5.0 Era. *Teknodika*.  
<https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/65917>
- Oktaviani, A. M., Gunardi, A., & Supena, A. (n.d.). The Implementation of the Brain-based Learning Model in Elementary Schools Studied from a Literature Review. *Teknodika*.  
<https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/71689>
- Oktaviani, A. M., Makrum, A., Nurhasanah, N., & ... (2023). THE INFLUENCE OF SELF-CONCEPT ON THE STUDENTS' ACHIEVEMENT MOTIVATION IN 4TH GRADE SDN CITOREK. *JPsD (Jurnal ....*  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/18847>
- Oktaviani, A. M., Rokmanah, S., & ... (2022). PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Jurnal Pelita Calistung*. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/288>
- Purwandari, A., & ... (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa .... *Jurnal Ilmiah Sekolah ....*  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/11717>
- Ramadhania, A., & Nainggolana, W. A. (2022). A meta-analysis of the effect teams games tournament (TGT) in biology learning toward student learning outcomes. In *Journal of Biology*. scholar.archive.org.  
<https://scholar.archive.org/work/wa2tuezx2nasphs7etmyxtoxa/access/wayback/http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jbl/article/download/2628/pdf>
- Ramadiana, A., In'am, A., & ... (2019). The Effect of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) on Creativity and Comprehension the Student's Concept in Mathematics Learning. In *MEJ (Mathematics ....* academia.edu.  
<https://www.academia.edu/download/71160139/pdf.pdf>
- Sadiyah, S., & Oktaviani, A. M. (2023). PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD. *Jurnal Pelita Calistung*.  
<https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/539>
- Sumantri, M. S., Wibowo, F. C., Rahmaniah, N., Oktaviani, A. M., & ... (2023). *Trends Of Science And Social Research In Elementary School Education On International Journal Base Data*. books.google.com.  
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ufjaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1>

70&dq=%22anna+maria+oktaviani%22&ots=nWLUmolQy1&sig=dmh8WGXXxysjA  
8kLQ0xlRQEDgDs