

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMPN 7 MALANG**

Ismed Eko Hadi Saputra<sup>1</sup>, Wahyu Sakti Gunawan Irianto<sup>2</sup>, Nyoman Dedi Kusuma Wardhana<sup>3</sup>, Hermansyah<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup> Program Pendidikan Profesi Guru Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, <sup>3</sup>SMP Negeri 7 Malang

[1ismedekohadisaputra@gmail.com](mailto:1ismedekohadisaputra@gmail.com), [2wahyu.sakti.ft@um.ac.id](mailto:2wahyu.sakti.ft@um.ac.id),  
[3dedywardhana82@gmail.com](mailto:3dedywardhana82@gmail.com), [4purna.hermansyah@gmail.com](mailto:4purna.hermansyah@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This project aims to increase student engagement and understanding of informatics subjects at SMPN 7 Malang by using the Team Games Tournament (TGT) learning model with interactive media. Thirty eighth grade students participated in two cycles of Classroom Action Research (PTK). Interest questionnaires and comprehension tests (pre-test and post-test) were used to collect data. Compared to Cycle 1, when the N-Gain was 0.38 (medium), Cycle 2 had an N-Gain of 0.62 (high), and the learning completeness increased from 51.85% to 92.59%. Even the level of interest in learning increased, from a moderately high 80.46% to a very high 92.22%. These results show that when TGT is combined with interactive media, it can provide interesting and relevant learning. One of the pedagogical consequences is the need to provide training to teachers on how to develop collaborative learning experiences involving technology.*

**Keywords:** *interactive learning media, students' learning interest, Team Games Tournament (TGT) model*

**ABSTRAK**

Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran informatika di SMPN 7 Malang dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media interaktif. Tiga puluh siswa kelas delapan berpartisipasi dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kuesioner minat dan tes pemahaman (pre-test dan post-test) digunakan untuk mengumpulkan data. Dibandingkan dengan Siklus 1, ketika N-Gain adalah 0,38 (sedang), Siklus 2 memiliki N-Gain 0,62 (tinggi), dan ketuntasan belajar meningkat dari 51,85% menjadi 92,59%. Bahkan tingkat minat belajar pun meningkat, dari 80,46% yang cukup tinggi menjadi 92,22% yang sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa ketika TGT dikombinasikan dengan media interaktif, dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan relevan. Salah satu konsekuensi pedagogisnya adalah perlunya memberikan pelatihan kepada para

guru tentang bagaimana mengembangkan pengalaman belajar kolaboratif yang melibatkan teknologi.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, minat belajar siswa, model *Team Games Tournament* (TGT)

### **A. Pendahuluan**

Siswa memiliki keterampilan teknologi yang penting di era digital ini, dan pendidikan informatika di tingkat sekolah menengah pertama merupakan komponen kunci dari kurikulum tersebut. Masalah dengan pendekatan ceramah tradisional, seperti kurangnya perhatian siswa dan kurangnya keterlibatan, adalah hal yang umum terjadi di kelas. Ketika guru memberikan informasi secara berurutan, murid-murid di SMPN 7 Malang terlihat melakukan hal seperti tertidur, berdiskusi sendiri, atau bahkan tertidur. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam pendidikan yang dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan pemahaman mendalam.

Di antara sekian banyak strategi yang berhasil untuk meningkatkan partisipasi dan meningkatkan perolehan pengetahuan, paradigma pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) adalah yang paling menonjol. Untuk membuat siswa lebih terlibat dalam

pembelajaran, TGT menggabungkan komponen permainan dan kompetisi. Menurut penelitian Poerwanti (2021), penggunaan model TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Selain itu, salah satu cara untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan adalah dengan memasukkan materi pembelajaran interaktif ke dalam kelas. Dengan menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif, media interaktif membantu siswa untuk lebih memahami ide yang kompleks. Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, menurut penelitian yang dilakukan oleh Ariandini (2021).

Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan mengintegrasikan paradigma TGT dengan media interaktif. Selain meningkatkan hasil akademik, strategi ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar jangka panjang pada siswa. Oleh karena itu, tujuan

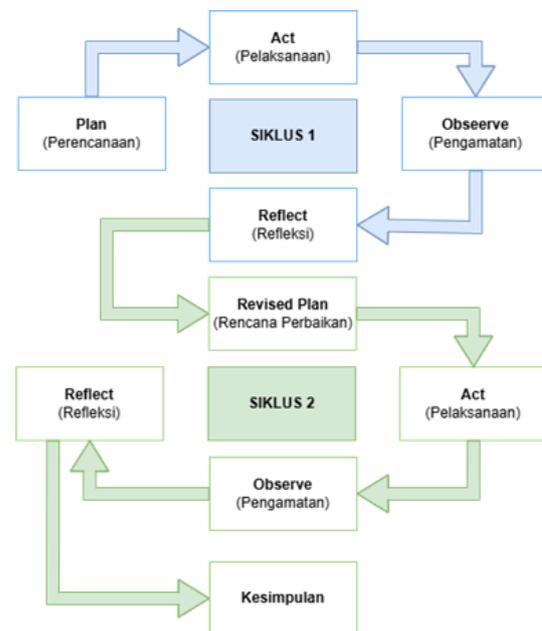
penelitian untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa SMPN 7 Malang terhadap mata pelajaran informatika dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan media interaktif.

## B. Metode Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa dalam mata pelajaran informatika dengan menggunakan strategi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini berlangsung dari bulan Februari hingga Maret 2025, selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, di SMP Negeri 7 Malang. Sebanyak tiga puluh siswa kelas VIII-F berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil identifikasi menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa dalam mempelajari Informatika, yang mengarah pada pemilihan mata pelajaran ini.

Dua siklus digunakan untuk melaksanakan penelitian, dengan setiap siklus terdiri dari langkah-langkah berikut seperti yang diuraikan oleh Wahyudi: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (2021). Peneliti mengembangkan alat

pengumpul data, seperti survei minat dan tes pemahaman, selama tahap perencanaan. Kemudian, mereka mengintegrasikan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media interaktif untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.



**Gambar 1. Tahapan Siklus PTK**

Para peneliti menggunakan media interaktif untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di dalam kelas selama tahap implementasi tindakan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Kerja kelompok sangat penting dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak hanya berkompetisi dalam turnamen, tetapi juga berkolaborasi

untuk memahami materi pelajaran. Jawaban siswa terhadap kuesioner minat belajar dan hasil pretest dan posttest mereka merupakan bagian dari tahap observasi. Pada saat yang sama, selama refleksi, kami melihat hasil tes dan survei untuk melihat seberapa baik tindakan dilakukan dan dapat memperbaikinya untuk siklus berikutnya.

Tahapan seperti presentasi materi, diskusi kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan digunakan dalam penelitian ini untuk menerapkan paradigma *Team Games Tournament* (TGT). Selama tahap presentasi, instruktur menggunakan animasi visual dan media interaktif seperti aplikasi Baamboozle untuk menyampaikan topik pelajaran. Selama fase diskusi kelompok, siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan akademis mereka untuk mendalami materi yang ditawarkan. Selain itu, selama fase turnamen, siswa bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan yang diacak oleh guru menggunakan Baamboozle. Setiap kali sebuah kelompok berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan memperoleh poin. Kelompok yang mengumpulkan poin terbanyak di akhir turnamen akan

dinyatakan sebagai pemenang. Tujuannya meningkatkan motivasi, kerja sama, serta keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran (Fitriani, 2022; Andriani & Safitri, 2023).

Kuesioner minat belajar dan tes pemahaman (baik pre-test maupun post-test) merupakan satu-satunya instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Sebelum dan sesudah kegiatan setiap siklus dilaksanakan, siswa diberikan kuesioner minat belajar. Kuesioner ini dirancang untuk menilai perkembangan antusiasme siswa dalam mempelajari informatika melalui penggunaan skala Likert empat poin. Di sisi lain, ada dua bagian untuk tes pemahaman: penilaian sebelum dan sesudah tindakan. Tujuan dari ujian ini untuk mengevaluasi seberapa baik siswa menginternalisasi informasi kursus.

Sebuah survei tentang minat pribadi dan serangkaian pertanyaan pilihan ganda dan deskriptif singkat menjadi alat bantu penelitian. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen ini telah melalui validasi ahli untuk memastikan validitasnya. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan terhadap data. Untuk menilai data

kuesioner minat, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penskoran} = \left( \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

**Tabel 1 Kriteria Minat Belajar Informatika**

Tingkat Pencapaian Skor (%)	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Data tes pemahaman siswa dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest, serta persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \left( \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \right) \times 100\%$$

Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan minat belajar dan hasil tes pemahaman siswa, dengan kriteria sebagai berikut: 1) Persentase minat belajar siswa minimal 80% siswa menunjukkan peningkatan minat ke kategori "Baik" atau "Sangat Baik"; dan 2) minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

Dua siklus penelitian dilakukan untuk menentukan apakah siswa kelas tujuh di SMP Negeri 7 Malang dapat lebih terlibat dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dalam topik informatika melalui penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan media interaktif. Setelah setiap siklus pembelajaran, siswa mengisi kuesioner minat belajar, dan data yang dikumpulkan meliputi nilai pretest dan posttest yang menilai pengetahuan mereka.

#### a. Analisis Pemahaman Siswa (Hasil Belajar)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 7 Malang ditetapkan sebesar 75. Berdasarkan data yang terkumpul, terlihat perkembangan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah penerapan model TGT dengan media interaktif.

Siklus 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 65,04 dan meningkat menjadi 78,22 pada posttest. Peningkatan sebesar 13,18 poin ini mengindikasikan bahwa model TGT sudah mulai memberikan dampak positif meskipun belum

optimal. Sebanyak 14 siswa (51,85%) telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 13 siswa (48,15%) masih berada di bawah KKM. Beberapa faktor memengaruhi ketidaktuntasan ini antara lain belum terbiasanya siswa dengan metode pembelajaran kooperatif, kurangnya interaksi dalam kelompok, dan beberapa siswa yang masih canggung dalam menggunakan media interaktif.

Siklus 2 memperlihatkan kemajuan yang lebih baik dengan rata-rata pretest 69,93 dan posttest 88,44. Peningkatan sebesar 18,51 poin ini jauh lebih signifikan dibandingkan siklus pertama. Jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat drastis menjadi 25 siswa (92,59%), dengan hanya 2 siswa (7,41%) yang belum mencapai KKM. Perbaikan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain siswa yang sudah mulai terbiasa dengan dinamika kelompok dalam TGT, peningkatan keterampilan dalam menggunakan media interaktif, serta penyempurnaan strategi pembelajaran oleh peneliti berdasarkan refleksi siklus pertama.

Kami menggunakan analisis Skor N-Gain untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik tentang seberapa baik pembelajaran

dilakukan. N-Gain adalah 0,38 pada Siklus 1, menempatkannya dalam kategori sedang, kemudian meningkat menjadi 0,62 pada Siklus 2, menempatkannya dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT, ketika dikombinasikan dengan media interaktif, memiliki dampak pembelajaran yang efektif dan kuat selama proses adaptasi dan peningkatannya.

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Belajar**

Indikator	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Rata-rata Pretest	65,04	69,93	+4,89
Rata-rata Posttest	78,22	88,44	+10,22
Siswa Tuntas	14 (51,85%)	25 (92,59%)	+40,74%
N-Gain Score	0,38 (Sedang)	0,62 (Tinggi)	+0,24

**b. Analisis Minat Belajar Siswa**

Setelah setiap siklus, siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang menilai minat belajar mereka menggunakan skala persentase. Peningkatan dalam keterlibatan dan dorongan siswa ditunjukkan oleh statistik. Pada Siklus 1, rata-rata minat belajar siswa sebesar 80,46%. Angka ini termasuk dalam kategori cukup tinggi, namun masih terdapat

beberapa kendala seperti kurangnya antusiasme beberapa siswa dalam berkompetisi, adanya siswa yang masih malu untuk berpendapat, serta beberapa kelompok yang belum maksimal dalam pemanfaatan media interaktif.

Siklus 2 telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata minat belajar mencapai 92,22%. Hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa faktor pendorong peningkatan ini antara lain: (1) siswa sudah memahami mekanisme permainan dalam TGT sehingga lebih percaya diri, (2) media interaktif yang digunakan semakin variatif dan menarik, serta (3) munculnya semangat kompetisi sehat antar kelompok. Beberapa siswa yang pada siklus pertama memiliki minat rendah seperti Kevin Azhar Arviansyah (75%) dan Dewa Bhagavad Gita (62,5%) menunjukkan peningkatan menjadi 82,5% dan 67,5% pada siklus kedua. Meskipun peningkatan pada beberapa siswa belum maksimal, secara keseluruhan terjadi kemajuan yang menggembirakan.

**Tabel 3. Perkembangan Minat Belajar Siswa**

Kategori	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Rata-rata Minat	80,46%	92,22%	+11,76%
Siswa dengan Minat Tinggi (>85%)	15 (55,56%)	24 (88,89%)	+33,33%

#### **a. Efektivitas Model TGT dengan Media Interaktif**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran meningkat ketika model TGT digunakan bersama dengan media interaktif. Strategi peningkatan ini membuahkan hasil, karena N-Gain meningkat dari 0,38 menjadi 0,62, mengindikasikan adanya peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini menegaskan apa yang ditemukan oleh Widyastuti dalam studinya (2021): bahwa ketika teknologi digital diintegrasikan dengan paradigma TGT, rata-rata peningkatan hasil belajar siswa adalah 20%. Faktor utama keberhasilan model ini antara lain:

- 1) Aspek kompetisi dalam TGT memicu motivasi intrinsik siswa untuk berprestasi.

- 2) Media interaktif seperti kuis digital dan simulasi visual membuat materi abstrak dalam Informatika lebih mudah dipahami.
- 3) Kolaborasi kelompok mengembangkan keterampilan sosial sekaligus memperdalam pemahaman melalui diskusi teman sebaya.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama penelitian, seperti: beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran baru dan keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah yang mempengaruhi optimalisasi penggunaan media interaktif.

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran:

- a. Guru perlu memberikan panduan lebih rinci tentang mekanisme TGT di awal pembelajaran.
- b. Pelatihan singkat penggunaan media interaktif akan membantu siswa memanfaatkannya secara optimal.
- c. Pembagian kelompok harus mempertimbangkan heterogenitas kemampuan agar terjadi tutor sebaya yang efektif. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang

diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas VIII SMPN 7 Malang dalam mata pelajaran Informatika. Berdasarkan analisis data, terjadi peningkatan signifikan pada kedua aspek tersebut. Pada aspek pemahaman, nilai rata-rata posttest meningkat dari 78,22 (Siklus 1) menjadi 88,44 (Siklus 2) dengan N-Gain mencapai kategori tinggi (0,62), serta persentase ketuntasan belajar melonjak dari 51,85% menjadi 92,59%. Di sisi minat belajar, rata-rata skor meningkat dari 80,46% (kategori cukup tinggi) menjadi 92,22% (sangat tinggi), dengan 88,89% siswa mencapai kriteria minat tinggi. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh tiga faktor kunci: (1) unsur kompetisi dalam TGT yang memotivasi siswa, (2) penggunaan media interaktif seperti Baamboozle yang membuat pembelajaran lebih

menarik, dan (3) kolaborasi kelompok yang memperdalam pemahaman melalui diskusi. Kendala yang dihadapi, seperti adaptasi siswa terhadap metode baru dan keterbatasan infrastruktur teknologi, dapat diatasi melalui pembimbingan intensif dan penyediaan fasilitas pendukung. Temuan ini sejalan dengan Widyastuti (2021) dan Prasetyo (2020) yang menegaskan efektivitas pendekatan kolaboratif-bermain dalam pembelajaran abad 21. Untuk penerapan lebih luas, disarankan agar guru: (1) memberikan orientasi jelas tentang mekanisme TGT, (2) mengintegrasikan beragam media interaktif sesuai materi, dan (3) membentuk kelompok heterogen untuk memaksimalkan tutor sebaya. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran aktif berbasis teknologi di era digital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, D., & Safitri, R. (2023). Peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112-125.
- Ariandini, N. K. (2021). Efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran informatika SMP. *EduInformatics*, 7(1), 45-58.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Poerwanti, E. (2021). Model TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 34-47.
- Prasetyo, B. (2020). Media interaktif dalam pembelajaran abad 21: Tinjauan sistematis. *EduTech Journal*, 5(2), 89-104.
- Wahyudi, A. (2021). Penelitian tindakan kelas: Teori dan aplikasi. Pustaka Pelajar.
- Widyastuti, A. (2021). Pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa dengan dukungan teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 56-70.