

**PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
BERBASIS PERMAINAN SHUFFLE AND RECALL PADA MATERI SISTEM
PENCERNAAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP**

Vinda Novela Pramudya¹, Sapti Puspitarini²

^{1,2}PIPA FMIPA Universitas Negeri Surabaya

¹vinda.22111@mhs.unesa.ac.id, ²saptipuspitarini@unesa.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in improving students' learning outcomes and social skills. The primary issue addressed is the low level of active participation and academic achievement in the digestive system curriculum. Using a pre-experimental design with a One-Group Pretest-Posttest design, this study involved 32 eighth-grade students from Class VIII-G at SMP Negeri 2 Krian as the subjects of observation. The social skills measured included cooperation, assertiveness, responsibility, and friendliness. Data were collected to determine the extent to which the TGT model, integrated with the "shuffle and recall" game, could alter classroom dynamics and students' cognitive achievements. The results of the analysis show that this model is significantly effective in improving learning outcomes, with N-Gain results indicating that 59% of students achieved the high category and 41% fell into the moderate category. Additionally, there was an improvement in students' social skills, moving from the good category to the very good category. The entire instructional sequence was implemented optimally and received a very positive response from the students. Thus, this game-based TGT model has proven effective as a solution for enhancing both students' academic competencies and social skills in the digestive system curriculum.

Keywords: team games tournament, learning outcomes, social skills, digestive system

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa. Masalah utama yang disasar adalah rendahnya partisipasi aktif dan pencapaian akademik pada materi sistem pencernaan. Melalui pendekatan *pre-experimental design* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*, penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas VIII-G SMP Negeri 2 Krian sebagai subjek observasi. Aspek keterampilan sosial yang diukur mencakup kemampuan kerja sama, ketegasan berpendapat, tanggung jawab, dan sikap ramah. Data dikumpulkan untuk melihat sejauh mana model TGT yang dipadukan dengan permainan *shuffle and recall* mampu mengubah dinamika kelas dan capaian kognitif siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa model ini secara signifikan mampu

mendongkrak hasil belajar, di mana hasil *N-Gain* menyatakan 59% siswa mencapai kategori tinggi dan 41% berada pada kategori sedang. Selain itu, terjadi peningkatan kualitas keterampilan sosial siswa dari kategori baik menjadi sangat baik. Seluruh sintaks pembelajaran terlaksana dengan optimal dan mendapatkan respons yang sangat positif dari para siswa. Dengan demikian, model TGT berbasis permainan ini terbukti efektif sebagai solusi untuk meningkatkan kompetensi akademik sekaligus kecakapan sosial siswa pada materi sistem pencernaan.

Kata Kunci: *team games tournament*, hasil belajar, keterampilan sosial, sistem pencernaan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan bangsa sekaligus instrumen vital untuk mencetak sumber daya manusia yang adaptif terhadap dinamika abad ke-21. Dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0, sistem pendidikan di Indonesia mengalami transformasi melalui Kurikulum Merdeka (Manalu, Sitohang, dan Henrika 2022) yang menitikberatkan pada pemulihan pembelajaran pascapandemi serta penguatan keterampilan 4C, yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Hasan 2021). Sejalan dengan urgensi tersebut, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memegang peran strategis bukan hanya dalam penguasaan konsep sains, melainkan juga dalam mengasah kecakapan sosial melalui interaksi yang bermakna (Parhusip, Kristanto, dan Partini 2023). Idealnya, kelas IPA

menjadi ruang kolaboratif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam memahami fenomena alam secara kolektif.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan kondisi faktual di sekolah. Observasi dan wawancara di SMP Negeri 2 Krian mengungkap bahwa keterampilan sosial siswa kelas VIII-G masih tergolong rendah. Fenomena ini terlihat dari dominasi siswa tertentu dalam diskusi kelompok, sementara siswa lainnya cenderung pasif dan enggan berinteraksi di luar lingkaran pertemanan mereka. Dampaknya, ketimpangan akademik pun semakin nyata; siswa dengan kemampuan tinggi terus melaju, sedangkan mereka yang berkemampuan rendah kian tertinggal. Data asesmen menunjukkan fakta yang cukup memprihatinkan, yakni 97% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini diperkuat oleh hasil angket yang menyatakan bahwa 80% siswa merasa bosan dengan metode konvensional dan hanya menunjukkan antusiasme ketika pembelajaran melibatkan unsur permainan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Wulandari dan Rosdiana (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT yang menekankan interaksi dan kerja sama antar siswa mampu meningkatkan keterampilan sosial sekaligus berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Masalah rendahnya partisipasi dan capaian akademik pada materi sistem pencernaan ini memerlukan solusi melalui model pembelajaran inovatif yang mampu memicu keterlibatan aktif. Model TGT muncul sebagai alternatif yang relevan karena mengombinasikan diskusi kelompok dengan kompetisi akademik yang menyenangkan (Imawan 2023). Untuk mengoptimalkan efektivitas TGT, penelitian ini mengintegrasikan teknik *Shuffle and Recall*. Teknik ini mengadopsi mekanisme *memorize*, *recall*, dan *examine* yang terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan ketepatan pemahaman konsep melalui proses pengacakan informasi

secara edukatif (Herawati dan Saleh 2025; Silva, Farias, dan Mesquita 2021). Selain itu, teknik ini selaras dengan prinsip pengacakan edukatif dalam media pembelajaran berbasis permainan, seperti algoritma *Fisher-Yates Shuffle* yang dapat mencegah terbentuknya pola hafalan dan mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam (Diharjo, Sani, dan Arif 2020).

Meskipun model TGT telah banyak diteliti, integrasi spesifik dengan permainan *Shuffle and Recall* dalam pembelajaran IPA jenjang SMP masih jarang dilakukan. Padahal, karakteristik siswa pada usia ini memiliki kecenderungan kuat terhadap aktivitas yang bersifat kompetitif dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada tujuan untuk membuktikan bagaimana peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa, serta mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan respons siswa terhadap penerapan model TGT berbasis *Shuffle and Recall*. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan strategi pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mampu

membangun karakter sosial yang kuat pada siswa dalam memahami materi sistem pencernaan manusia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pra-eksperimental *pre-experimental design* dengan menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design* yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMP Negeri 2 Krian Sidoarjo. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII, sedangkan sampel sebanyak 32 siswa dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang menetapkan kelas VIII-G sebagai subjek eksperimen berdasarkan pertimbangan heterogenitas kemampuan akademik dan representasi partisipasi belajar. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes kognitif berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar, observasi langsung oleh tiga observer untuk memantau keterampilan sosial dan keterlaksanaan pembelajaran, serta penyebaran angket dengan skala *Likert* untuk menjangkau respons peserta didik. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial

menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk normalitas, uji-t berpasangan atau uji *Wilcoxon* untuk pengujian hipotesis, serta perhitungan *N-gain* untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran. Sementara itu, data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif menggunakan sistem modus untuk menentukan kecenderungan utama dari kualitas keterlaksanaan pembelajaran, tingkat keterampilan sosial, maupun kategori respons siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis permainan *shuffle* dan *recall* pada materi sistem pencernaan di kelas VIII-G SMP Negeri 2 Krian menunjukkan hasil yang sangat positif. Hal ini diawali dengan analisis terhadap keterlaksanaan pembelajaran yang diamati langsung oleh tiga observer pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa guru dan siswa mampu menjalankan setiap tahapan sintaks TGT dengan sangat optimal. Aktivitas yang dimulai dari penyampaian informasi, pengorganisasian kelompok, hingga pelaksanaan turnamen akademik berlangsung sistematis dan mendapat

respons yang sangat positif dari peserta didik.

Tabel 1 Resume Hasil Keterlaksanaan dan Respons Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 2 Krian

Aspek Pengamatan	Skor Modus	Kategori
Keterlaksanaan Sintaks TGT	4	Sangat Baik
Respons Siswa	4	Sangat Positif

Optimalnya proses pembelajaran ini berkorelasi linear dengan peningkatan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan observasi, terjadi peningkatan kualitas interaksi sosial dari kategori "Baik" pada pertemuan awal menjadi "Sangat Baik" pada pertemuan berikutnya. Aspek kerja sama dan tanggung jawab menjadi indikator yang paling menonjol peningkatannya. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa model kooperatif tidak hanya berorientasi pada hasil kognitif, tetapi juga mendorong kemampuan komunikasi dan sikap saling menghargai. Penelitian oleh Silva et al. (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memperkuat motivasi dan interaksi sosial siswa

dalam kelompok kecil. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Keterlaksanaan pembelajaran yang optimal merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan implementasi model pembelajaran di kelas (Listari 2023).

Sejalan dengan keterlaksanaan pembelajaran yang optimal, hasil pengamatan terhadap keterampilan sosial siswa juga menunjukkan tren peningkatan yang menggembirakan. Evaluasi dilakukan terhadap empat aspek utama, yakni kerja sama, ketegasan berpendapat, tanggung jawab, dan pengendalian diri. Data menunjukkan adanya pergeseran kualitas dari kategori "Baik" menjadi "Sangat Baik" pada pertemuan kedua.

Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa model TGT tidak hanya berorientasi pada hasil kognitif (Cahyani et al. 2024; Kusuma et al. 2025), tetapi juga mendorong kemampuan komunikasi dan sikap saling menghargai. Penelitian oleh Silva et al. (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memperkuat

motivasi dan interaksi sosial siswa dalam kelompok kecil.

Tabel 2 Perkembangan Keterampilan Sosial Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 2 Krian

Indikator Keterampilan Sosial	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Kategori Akhir
Kerja Sama	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
Ketegangan Berpendapat	Cukup	Baik	Baik
Tanggung Jawab	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
Pengendalian Diri	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Analisis uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *posttest* berdistribusi tidak normal, sehingga uji hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon*. Hasil uji *Wilcoxon* menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model.

Peningkatan keterlibatan sosial dan optimalnya proses pembelajaran berdampak langsung pada capaian hasil belajar kognitif siswa. Keterampilan sosial memiliki peran penting dalam mendukung

keberhasilan belajar peserta didik karena mencakup kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan interaksi aktif dalam pembelajaran (Wulandari dan Rosdiana 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kerja sama dan keaktifan peserta didik (Hasanah dan Himami 2021; Nursamsiyah dan Safitri 2025). Peningkatan keterampilan sosial tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Interaksi yang aktif dalam kelompok memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar informasi dan membantu memahami materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hakikah dan Adri 2024; Made et al. 2020).

Keberhasilan secara sosial dan prosedural tersebut berdampak masif pada capaian akademik. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang membuktikan adanya perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan setelah penerapan model TGT berbasis *shuffle and recall*. Peningkatan ini dipertajam oleh analisis *N-Gain* yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami lompatan pemahaman pada kategori tinggi.

Peserta didik yang memiliki tujuan dan minat yang jelas cenderung lebih aktif dalam menjalin hubungan sosial dan mengembangkan keterampilan sosialnya (Haleta 2021; Ratnawati, Hanif, dan Nugraha 2025). Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa proses adaptasi memengaruhi interaksi sosial peserta didik dalam lingkungan belajar (Geburu dan Yuksel-kaptanoglu 2020; Magdalena, Agustin, dan Fitria 2024). Selain itu, berdasarkan hasil respon peserta didik, masih terdapat peserta didik yang belum merasa akrab dengan teman sekelompoknya sehingga mengalami kesulitan dalam melakukan diskusi.

Tabel 3 Distribusi Kategori N-Gain Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 2 Krian

Kategori N-Gain	Persentase Siswa	Interpretasi Efektivitas
Tinggi ($\geq 0,7$)	59%	Sangat efektif
Sedang ($0,3 - 0,7$)	41%	Efektif
Rendah ($< 0,3$)	0%	Tidak efektif

Dinamika positif ini membuktikan bahwa fase *team* dan *tournament* dalam model TGT, yang didukung oleh permainan *shuffle and recall*, efektif memicu interaksi sehat dan memperkuat pemahaman konsep

siswa. Integrasi aspek permainan edukatif ini terbukti mampu mengeliminasi kejenuhan yang sering terjadi pada metode konvensional, sehingga motivasi intrinsik siswa untuk belajar IPA meningkat secara signifikan. Secara keseluruhan, keterkaitan antara keterlaksanaan pembelajaran yang prima, peningkatan keterampilan sosial, dan lonjakan hasil belajar menegaskan bahwa model TGT berbasis *shuffle and recall* merupakan solusi pembelajaran yang komprehensif.

Hal ini relevan dengan temuan Herawati dan Saleh (2025) yang menyatakan bahwa kombinasi pengacakan dan pengulangan informasi dapat meningkatkan ketepatan dan keaktifan peserta didik secara signifikan. Selain itu, integrasi permainan akademik ini terbukti mampu menghilangkan kejenuhan, di mana data angket menunjukkan siswa lebih antusias dibandingkan saat menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, model TGT berbasis *shuffle and recall* terbukti menjadi solusi efektif untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut penguatan keterampilan kolaborasi sekaligus pencapaian akademik yang unggul.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis permainan *shuffle* and *recall* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial peserta didik pada materi sistem pencernaan. Keberhasilan ini tercermin dari capaian N-Gain yang didominasi kategori Tinggi (59%) dan Sedang (41%) tanpa adanya kategori Rendah, serta transformasi keterampilan sosial siswa dari kategori Baik menjadi Sangat Baik, khususnya pada aspek kerja sama dan tanggung jawab. Selain itu, seluruh tahapan pembelajaran terlaksana dengan sangat optimal sesuai sintaks yang direncanakan dan memicu respons sangat positif dari peserta didik karena menciptakan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan menggunakan desain eksperimental yang melibatkan kelompok kontrol, pengendalian variabel yang lebih ketat, atau mengimplementasikan integrasi model TGT dan permainan ini pada materi IPA maupun konteks

pendidikan lain yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, Cici, Badrud Tamam, Ana Yuniasti, dan Retno Wulandari. 2024. "RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP E – LKPD BERBASIS CLIS TEMA GUNUNG BROMO PROBOLINGGO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS." *NSE: Natural Science Education Research* 7(3):28–39. doi: 10.21107/nser.v7i3.26663.
- Diharjo, W., D. A. Sani, dan M. F. Arif. 2020. "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game." *Journal of Information Technology* 5(1):23–35.
- Gebru, M. S., dan I. Yukselkaptanoglu. 2020. "Adaptation Challenges for International Students in Turkey." *JSS* 262–278. doi: 10.4236/jss.2020.89021.
- Hakikah, A. D., dan H. T. Adri. 2024. *DIDAKTIK GLOBAL*.
- Haleta, Y. 2021. "The Main Factors Influencing the Socialization of Students in PostPandemic Period." 12:245–256.
- Hasan, Muhammad. 2021. *PENGANTAR PENDIDIKAN INDONESIA: ARAH BARU DALAM MEMBENTUK PROFIL PELAJAR*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hasanah, Zuriatun, dan Ahmad Shofiyul Himami. 2021. "Model Pembelajaran Kooperatif dalam

- Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1(1):1–13.
- Herawati, dan Abdurahman Saleh. 2025. “Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Arab dengan Menggunakan Game Shuffle & Recall pada Siswa Kelas XI di MA AL-Muthohhar.” *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)* 1(3):112–17. doi: 10.5281/zenodo.17296063.
- Imawan, Moh Riswandha. 2023. “MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TPS-TGT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKADI KELAS VIII SMP N 1 SEMARANG.” *Jurnal Studi Islam Dan Hukum Syariah* 1(1):1–9. doi: 10.3342/jursih.v1i1.14.
- Kusuma, Ria, Zulaiha Insani, Woro Pratiwi, dan Mohamad Ali. 2025. “Penerapan Teori Belajar Sosial Vygotsky dalam Strategi Guru Kurikulum Cambridge Mata Pelajaran Matematika pada Tingkat SMP.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11(7.B):144–55.
- Listari, S. 2023. “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Teks Prosedur Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Bermedia Close Procedure (Clopro) Pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 2 Brangsong Semester Genap Tahun Ajaran 2021 / 2022.” 1(1):17–27.
- Made, Ni, Risa Kusadi, I. Putu Sriartha, dan I. Wayan Kertih. 2020. “Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif.” *Thinking Skills and Creativity Journal* 3(1):18–27. doi: 10.23887/tscj.v3i1.24661.
- Magdalena, I., E. R. Agustin, dan S. M. Fitria. 2024. “KONSEP MODEL PEMBELAJARAN.” *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN* 3(1):41–55. doi: 10.9644/scp.v1i1.332.
- Manalu, Juliati Boang, Fernando Sitohang, dan Netty Heriwati Henrika. 2022. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar.” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1(1):80–86. doi: 10.34007/ppd.v1i1.174.
- Nursamsiyah, P., dan D. Safitri. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 16.” 4(3).
- Parhusip, G. D., Y. D. Kristanto, dan P. Partini. 2023. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 11(2):293. doi: 10.25273/jipm.v11i2.13816.
- Ratnawati, S., M. Hanif, dan N. Nugraha. 2025. “IPS MELALUI METODE INVESTIGASI KELOMPOK.” 06(1):129–142.
- Silva, R., C. Farias, dan I. Mesquita. 2021. “Cooperative Learning Contribution to Student Social Learning and Active Role in The Class.” *Sustainability (Switzerland)* 13(15). doi: 10.3390/su13158644.
- Wulandari, Tarisya Ayuni, dan Laily

Rosdiana. 2024. "Improving Students' Social Skills Through Cooperative Learning: The Effectiveness of The Teams Games Tournament (TGT) Model." *Science Education and Application Journal* 6(2):116–25. doi: 10.30736/seaj.v6i2.1095.