



## Penerapan Model *Teams Games Tournament* Menggunakan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Bilangan Kelas VIII

Satriani K<sup>1</sup>, Dewi Rosita<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Mulawarman, Indonesia

E-mail: [satrianiani1505@gmail.com](mailto:satrianiani1505@gmail.com), [dewi.rosita@fkip.unmul.ac.id](mailto:dewi.rosita@fkip.unmul.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-14	This study examines the effectiveness of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model combined with Question Card media in teaching the Number System material to eighth-grade students at SMP Muhammadiyah 1 Samarinda. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental One Group Pretest-Posttest design. All 11 students of Grade VIII were selected as the research sample using a saturated sampling technique. Data were collected through multiple-choice tests (pretest and posttest) and a student response questionnaire. The findings indicate that learning using the TGT model supported by Question Card media was implemented effectively and increased students' engagement in the learning process. Students' responses reached 80% (good category). In addition, the students' average scores improved from 36.36 on the pretest to 81.82 on the posttest. This improvement was also supported by an N-Gain score of 0.71 (high category), with a learning effectiveness level of 71.42% (moderately effective category).
<b>Keywords:</b> <i>Teams Games Tournament;</i> <i>Question Card;</i> <i>Learning Outcome.</i>	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-14	Penelitian ini mengkaji efektivitas penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang dipadukan dengan media <i>Question Card</i> dalam pembelajaran materi Sistem Bilangan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Samarinda. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui rancangan pra-eksperimen One Group Pretest-Posttest. Seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 11 orang dijadikan sampel penelitian (sampling jenuh). Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda (pretest dan posttest) serta angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantuan <i>Question Card</i> dapat dilaksanakan dengan baik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Respons siswa terhadap pembelajaran memperoleh persentase 80% (kategori baik). Selain itu, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 36,36 pada pretest menjadi 81,82 pada posttest. Peningkatan tersebut juga didukung oleh hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,71 (kategori tinggi), dengan efektivitas pembelajaran sebesar 71,42% (kategori cukup efektif).
<b>Kata kunci:</b> <i>Turnamen Permainan Tim;</i> <i>Kartu Pertanyaan;</i> <i>Hasil Pembelajaran.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan sadar dan diranvang dengan tujuan menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi diri. Melalui pendidikan, siswa diarahkan untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi maupun bermasyarakat. Selain sebagai sarana penyampaian pengetahuan dan pembentukan keterampilan, pendidikan juga dipahami sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan dan mendukung perkembangan individu, sehingga dapat terbentuk keseimbangan dalam kehidupan pribadi dan sosial (Rahman et al., 2022).

Dalam kegiatan pembelajaran, penerapan pendekatan kooperatif dinilai efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong motivasi belajar. Salah satu model kooperatif yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament*, yaitu model pembelajaran yang memandukan kerja sama tim dengan permainan akademik. Model ini menumbuhkan keaktifan siswa, membangun persaingan yang sehat, serta meningkatkan semangat belajar, sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Herwandi, 2023). Selaras dengan hal tersebut (Fitrianti & Fajrah, 2026) menyatakan bahwa model TGT memiliki kelebihan seperti memberi kesempatan siswa mengemukakan pendapat, meningkatkan rasa percaya diri, memunculkan motivasi belajar, mengembangkan petensi diri, serta membantu siswa memahami materi lebih mendalam. Selain

itu, proses pembelajaran di kelas menjadi interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran menjadi penting untuk memperjelas penyampaian materi, menarik minat belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Salah satu media yang dapat dipadukan dengan model TGT adalah *Question Card*, yaitu kartu yang memuat berbagai pertanyaan untuk digunakan dalam kegiatan belajar. Media ini dapat mendorong siswa lebih bertanggung jawab, menumbuhkan persaingan yang positif, meningkatkan kerja sama antar siswa, serta membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Kholipah et al., 2022).

Berdasarkan data awal hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMP Muhammadiyah 1 Samarinda, diketahui bahwa capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata ulangan tengah semester (UTS) siswa kelas VIII yang masih berada dibawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan disekolah yaitu 70. Adapun data nilai rata-rata hasil ujian siswa dapat disajikan pada tabel 1.1

**Tabel 1.** Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
VIII	11	48,64

Berdasarkan tabel 1.1, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII hanya mencapai 48,64, sehingga masih berada jauh di bawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar pada kelas tersebut juga masih rendah, bahkan belum terdapat siswa yang memenuhi standar ketuntasan yang ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SMP Muhammadiyah 1 Samarinda, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama ini masih cenderung didominasi oleh metode ceramah. Dalam beberapa pertemuan, guru juga telah menerapkan model pembelajaran seperti *Discovery Learning* dan STAD (*Student Teams Achievement Division*). Namun demikian, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media interaktif seperti *Question Card* juga belum diterapkan sehingga variasi pembelajaran yang diberikan masih terbatas dan keaktifan siswa belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh aturan sekolah yang tidak

memperbolehkan siswa membawa telepon genggam, sehingga penggunaan media digital maupun aplikasi pembelajaran menjadi kurang maksimal. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung berlangsung pasif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang sederhana dan praktis, namun tetap meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model *Teams Games Tournament* menggunakan *Question Card* untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif secara positif, dan menyenangkan. Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* menggunakan media *Question Card*, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi sistem bilangan serta mengalami peningkatan hasil belajar.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Samarinda pada siswa kelas VIII, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 11 siswa kelas VIII. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil (Sugiyono, 2020). Instrumen penelitian meliputi tes pretest dan posttest serta angket respons siswa. Analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar. Besarnya peningkatan dihitung menggunakan N-Gain untuk melihat perubahan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Selain itu, data angket dianalisis menggunakan teknik persentase guna menentukan kategori respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Samarinda pada siswa kelas VIII dengan jumlah 11 orang, diperoleh data penelitian sebagai berikut.

#### 1. Respon siswa

Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media *Question Card* dalam materi sistem bilangan di kumpulkan melalui angket respon siswa.

Angket tersebut menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Skor 1 (Tidak Setuju), skor 2 (kurang Setuju), Skor 3 (Setuju) dan Skor 4 (Sangat Setuju). Angket diberikan kepada seluruh siswa sebagai responden. Selanjutnya, hasil perolehan skor respon siswa pada setiap pernyataan di sajikan pada tabel 3.1 Skor respon siswa.

**Tabel 2.** skor respon siswa

No	Pernyataan	Skor diperoleh	Skor maksimum
1	P1	38	44
2	P2	37	44
3	P3	35	44
4	P4	32	44
5	P5	34	44
6	P6	33	44
7	P7	37	44
8	P8	33	44
9	P9	35	44
10	P10	38	44
	Total	352	440

Berdasarkan tabel 3.1 Total skor respon siswa yang diperoleh dari 10 butir pernyataan adalah 352 dengan skor maksimum sebesar 440. Untuk persentase respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\%NRS = \frac{352}{440} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan kriteria penilaian respon siswa, persentase sebesar 80% termasuk dalam kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model *Teams Games Tournament* menggunakan media *Question Card* dalam materi sistem bilangan.

## 2. Evaluasi hasil belajar

### a) Pretest

Pretest diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media *Question Card*. Melalui pretest ini, peneliti dapat mengukur kemampuan awal siswa pada materi yang akan dipelajari. Adapun hasil nilai pretest siswa dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.** Nilai Pretest Siswa

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Keterangan
1	S1	30	Tidak Tuntas
2	S2	20	Tidak Tuntas
3	S3	50	Tidak Tuntas
4	S4	35	Tidak Tuntas
5	S5	25	Tidak Tuntas
6	S6	25	Tidak Tuntas
7	S7	50	Tidak Tuntas
8	S8	50	Tidak Tuntas
9	S9	40	Tidak Tuntas
10	S10	20	Tidak Tuntas
11	S11	55	Tidak Tuntas
	Rata-Rata	36,36	

Berdasarkan tabel 3, diperoleh bahwa nilai pretest siswa berada pada rentang 20 sampai 55. Seluruh siswa dinyatakan belum mencapai ketuntasan, karena nilai yang diperoleh masih berada di bawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan sekolah, yaitu 70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan model pembelajara *Teams Games Tournament* menggunakan Media *Question Card*, kemampuan siswa memahami materi sistem bilangan masih rendah.

### b) Postets

Postets diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan Media *Question Card*. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa. Dari 11 siswa yang mengikuti posttest, sebanyak 10 siswa telah mencapai nilai tuntas, sedangkan 1 siswa masih berada pada kategori tidak tuntas. data lengkap nilai posttest siswa disajikan pada tabel 3.3.

**Tabel 4.** Nilai Postest Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan
1	S1	90	Tuntas
2	S2	80	Tuntas
3	S3	80	Tuntas
4	S4	75	Tuntas
5	S5	60	Tidak Tuntas
6	S6	80	Tuntas
7	S7	90	Tuntas
8	S8	80	Tuntas
9	S9	100	Tuntas
10	S10	80	Tuntas
11	S11	85	Tuntas
	Rata-rata	81,81	

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media *Question Card*. Hal ini terlihat dari perubahan kondisi awal pada pretest, dimana seluruh siswa belum mencapai ketuntasan, menjadi sebagian besae siswa telah memenuhi standar ketuntasan pada posttest.

### 3. Analisis N-gain

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media *Question Card* pada materi sistem bilangan, dilakukan analisis menggunakan N-gain. Perhitungan N-gain dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttets siswa untuk melihat seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah pembelajaran diberikan. Adapun rumun N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N_{Gain} = \frac{Skor\ Postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Prestest}$$

Selanjutnya, hasil perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran berdasarkan besarnya peningkatan hasil belajar siswa, yang kemudian disajikan pada tabel analisis N-Gain.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Uji N-Gain

No	Komponen	Nilai
1	Rata- rata Pretest	36,36
2	Rata- rata Posttest	81,82
3	Rata- rata n-gain	0,71
5	Kategori N-Gain	Tinggi
6	Efektivitas Pemebalajaran	71,42 %
7	Kategori Efektivitas	Cukup Efektif

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 36,36 sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 81,82. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media *Question Card*. Dan diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,71 termasuk pada kategori tinggi. Berdasarkan interpretasi n-gain hasil ini termasuk dalam kategori cukup efektif.

Artinya banyak siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar.

## B. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar pada materi sistem bilangan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Samarinda diupayakan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media *Question Card*. Keberhasilan penerapan tersebut dianalisis berdasarkan respons siswa, perubahan skor dari pretest ke posttest, dan nilai peningkatan belajar yang dihitung menggunakan metode N-Gain.

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media *Question Card* dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan. Pengukuran awal dilakukan melalui pretest dan hasilnya memperlihatkan bahwa seluruh siswa belum mencapai ketuntasan. Skor yang diperoleh berada pada rentang 20-55 dengan nilai rata-rata 36,36, sehingga dapat dikatakan kemampuan awal siswa terhadap materi sistem bilangan masih rendah. Materi ini cenderung menuntut pemahaman konsep yang abstrak serta keterampilan menyelesaikan soal melalui latihan berulang, sehingga diperlukan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan tidak monoton. Hal tersebut sejalan dengan temuan (Humaira et al., 2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Question Card* dapat memperkuat pemahaman siswa melalui latihan yang disajikan dalam bentuk menarik, sehingga mendukung peningkatan kemampuan akademik.

Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card*, siswa tampak memiliki keterlibatan yang tinggi dalam setiap kegiatan. Mekanisme turnamen dan penggunaan kartu pertanyaan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan keberanian yang lebih baik dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, penyajian materi melalui aktivitas permainan menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan, sehingga motivasi siswa dalam mempelajari sistem bilangan meningkat. Temuan ini diperkuat oleh hasil angket respons siswa yang menunjukkan persentase 80% dengan kategori baik. Dengan demikian, penerapan TGT menggunakan media *Question Card* memperoleh respons positif dan mampu

menciptakan pembelajaran yang lebih variatif serta tidak membosankan.

Hasil evaluasi setelah pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar siswa pada materi sistem bilangan. Rata-rata nilai posttest mencapai 81,82, dan sebanyak 10 dari 11 siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan. Perubahan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media *Question Card* mampu membantu siswa memahami materi lebih baik dibandingkan kondisi sebelum perlakuan diberikan.

Selain ditunjukkan oleh ketuntasan belajar, peningkatan tersebut juga tampak pada hasil perhitungan N-Gain. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,71 berada pada kategori tinggi, sedangkan efektivitas pembelajaran mencapai 71,42% dan termasuk kategori cukup efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran TGT dengan media *Question Card* memberikan dampak nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa, walaupun kemampuan awal siswa beragam. Hasil ini selaras dengan penelitian (Al Jannah et al., 2025) yang melaporkan bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan rata-rata nilai serta menunjukkan efektivitas pembelajaran berdasarkan analisis N-Gain.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Question Card* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlangsung melalui aktivitas permainan dan kerja tim mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak seperti sistem bilangan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan akademik dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, terutama pada materi yang menuntut kemampuan teknis dan numerik.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Question Card* pada materi Sistem Bilangan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Samarinda dapat diterapkan dengan baik. Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas permainan dan

turnamen membuat suasana kelas lebih hidup, meningkatkan keaktifan siswa, serta mendorong kerja sama antaranggota kelompok. Hal ini diperkuat oleh hasil angket respons siswa yang mencapai 80% dan termasuk dalam kategori baik. Dari sisi hasil belajar, rata-rata nilai siswa meningkat dari 36,36 pada pretest menjadi 81,82 pada posttest. Peningkatan tersebut didukung oleh nilai N-Gain sebesar 0,71 (kategori tinggi) dengan tingkat efektivitas pembelajaran sebesar 71,42% yang berada pada kategori cukup efektif.

##### B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

###### 1. Bagi Guru

Guru dapat mempertimbangkan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media *Question Card* sebagai variasi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

###### 2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis TGT melalui penyediaan fasilitas yang diperlukan, seperti sumber belajar, media pembelajaran, serta suasana belajar yang kondusif agar kegiatan pembelajaran berbasis permainan akademik dapat berjalan optimal.

###### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya dapat mengembangkan media *Question Card* menjadi lebih inovatif, misalnya dalam bentuk digital atau interaktif, sehingga pemanfaatannya lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran saat ini

#### DAFTAR RUJUKAN

Al Jannah, M. M. H., Ismaya, E. A., & Purbasari, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Flipbook Terhadap Pemahaman Konsep IPAS. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 101-107. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.940>

- Fitrianti, I. W. S., & Fajrah, N. (2026). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( Team Games Tournament ) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. 4(3), 15561–15568.
- Herwandi, H. U. (2023). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT ( TGT )*. 2(2), 96–103.
- Humaira, Isnaini, Hidayati, Rahmaniah, R., & Irwandi. (2021). The Use of Question Cards Techniques to Improve Students' Speaking Ability at Class VII of Muhammadiyah Junior High School of Mataram. *Linguistics and English Language Teaching Journal*, 9(1), 9–15.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.