

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Question Card dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang

Tri Mutiara Jenia Amanda¹, Nurlizawati Nurlizawati^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: nurlizawati@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *question card*. Teori dalam penelitian ini adalah teori kognitif Ausubel. Teori Ausubel menjelaskan tentang pembelajaran bermakna yang bertujuan memperoleh pengalaman. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Desain penelitian menggunakan desain Kemmis dan McTaggart dimulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMA N 7 Padang kelas XI sosiologi 4 tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *team games tournament* berbantuan *question card* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, terlihat saat pra tindakan keaktifan belajar siswa yang hanya 19,8%, meningkat menjadi 46,7% setelah siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 82,2%. Hasil tersebut menunjukkan model pembelajaran TGT berbantuan *question card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI sosiologi 4 SMAN 7 Padang.

Kata kunci: Keaktifan; Question Card; Sosiologi; Team Games Tournament.

Abstract

This research is motivated by the low student learning activity during the learning process. This study aims to increase the learning activity of students in class XI sociology 4 SMA Negeri 7 Padang by using the TGT (*Team Games Tournament*) learning model assisted by question cards. The theory in this research is Ausubel's cognitive theory. Ausubel's theory explains about meaningful learning that aims to gain experience. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The research design used Kemmis and McTaggart design starting from the stages of planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted at SMA N 7 Padang, class XI sociology 4 in the 2023/2024 school year. Data collection techniques are observation, interviews and documentation. The results showed that the application of the team games tournament model assisted by question cards was able to increase student learning activeness, seen when pre-action student learning activeness was only 19.8%, increased to 46.7% after cycle I, in cycle II it increased to 82.2%. These results show that the TGT learning model assisted by question cards can increase student learning activeness in sociology subjects in class XI sociology 4 SMAN 7 Padang.

Keywords: Activeness; Question Card; Team games Tournament; Sociology.

How to Cite: Amanda, T.M.J. & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Question Card dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(4), 411-418.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Sisdiknas, 2003). Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka disusun sejak tahun 2020, dan bertahap diimplementasikan sejak tahun 2021 (Kemendikbud, 2024). Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif dengan menumbuhkan keimanan, ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan budi pekerti luhur, serta mengembangkan cipta, rasa, dan karsa sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Kemendikbud, 2024). Dengan menerapkan kurikulum merdeka, siswa dapat mempelajari pelajaran yang mereka sukai, sehingga mereka dapat menyerap pelajaran dengan lebih cepat karena pelajaran yang diberikan mudah dicerna dan dimengerti karena disesuaikan dengan minat dan bakat siswa (Zainuri, 2023).

Mata pelajaran sosiologi adalah mata pelajaran peminatan/pilihan yang ada di SMA/MA, dimana pemilihan mata pelajaran peminatan dimulai ketika siswa memasuki kelas XI dan dikonsultasikan terlebih dahulu dengan wali kelas, guru BK dan orang tua siswa (Aryanto et al., 2022). Penerapan mata pelajaran pilihan ini nantinya membuat kelas akan berpindah-pindah yang dinamakan dengan *moving class*. Menurut Depdiknas, *Moving Class* adalah kelas berpindah-pindah sesuai mata pelajaran (Supriyanto, 2014). Penerapan sistem pembelajaran *moving class* ini menuntut keaktifan belajar siswa, dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa, yang ditentukan oleh dua indikator yaitu keaktifan siswa selama proses belajar mengajar dan hasil belajar yang dicapai siswa di akhir pembelajaran (Purwanto, 2013). Kemampuan peserta didik dalam menampung dan mengolah informasi yang telah diberikan adalah kunci ketercapaian belajar siswa, sehingga pendidik harus mampu merangkul peserta didik untuk aktif selama pembelajaran, untuk itu pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan kondisi yang ada (Wibowo, 2016).

Menurut Sudjana (2019) keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam hal sebagai berikut: 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. 2) Terlibat dalam pemecahan masalah. 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. 7) Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan paparan diatas, kenyataan yang ditemui saat diterapkannya kurikulum merdeka ini, dimana mata pelajaran peminatan yang dipilih oleh siswa sesuai dengan bakat dan minat mereka yaitu mata pelajaran sosiologi, ditemukan bahwa beberapa siswa tidak terlibat aktif selama pembelajaran, hal itu terlihat adanya siswa yang melamun, bermalas-malasan saat belajar, dan hanya mendengar penjelasan guru tanpa bertanya tentang materi yang tidak dipahami dan lain sebagainya. Penyebab siswa tidak aktif dikelas bisa terjadi karena metode dan model yang diterapkan guru kurang bervariasi. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan model yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tabel 1. Tingkat Keaktifan Belajar Siswa *Moving Class* XI Sosiologi 4 SMAN 7 Padang

No.	Indikator Keaktifan	Sosiologi 4 (36 siswa)	%
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	12	33,3
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	7	19,4
3.	Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	6	16,6
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	6	16,6
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	7	19,4
6.	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	6	16,6
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya	6	16,6
Rata-rata			19,8%

Sumber: Data Primer 2023

Tabel diatas menunjukkan kurangnya keaktifan siswa di kelas sosiologi 4 yaitu dengan rata-rata 19,8 %. Indikator bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya memiliki rata-rata yang rendah yaitu 16,6%. Sedangkan indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya memiliki rata-rata tertinggi yaitu 33,3%. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi sehingga siswa tidak ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Perlu adanya penggunaan model yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk permasalahan diatas adalah model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *question card*. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Rizani & Nurlizawati (2024) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *quizizz* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selanjutnya penelitian oleh Mawarni et al., (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menyimpulkan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dalam proses pembelajaran tematik mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian oleh Fitriani et al (2024) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Kelas V Sd Negeri 1 Tinatar”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media kartu soal di kelas V SD Negeri 1 Tinatar mengalami peningkatan.

Model *Team Games Tournament* adalah model yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan keaktifan belajar siswa ketika belajar sosiologi. Menurut Rusman (2018) model pembelajaran TGT adalah bentuk pembelajaran kooperatif dengan siswa berbagai kemampuan, jenis kelamin, dan ras atau etnis dikelompokkan dalam kelompok belajar beranggotakan lima sampai enam orang

Menurut Rusman sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamens*) yaitu: 1) Penyajian kelas : guru menyampaikan informasi yang diperlukan, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, dan memotivasi siswa dalam belajar. 2) *Team* : guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 3) *Games* : guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam permainan. 4) *Tournament* : guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) Rekondisi tim : guru memberikan *reward* kepada kelompok atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai (Gunarta, 2018).

Sintaks pembelajaran diatas akan terlaksana lebih efektif dengan adanya bantuan media pembelajaran. *Question card* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan. Diharapkan dengan menggunakan media *question Card*, siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan di kelompoknya masing-masing. Model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* ini adalah salah satu cara terbaik untuk melibatkan siswa dengan pendekatan kooperatif yang mengandung unsur permainan serta penguatan. Sintaks model TGT berbantuan *question card* yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini, yaitu: 1) *Class Presentation* : guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan materi yang dipelajari secara singkat menggunakan *power point*. 2) *Team* : guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. 3) *Team & Tournament* : guru membimbing siswa untuk melakukan permainan dan pertandingan untuk menjawab pertanyaan pada *question card*. 4) *Reward* : guru memberi hadiah kepada kelompok yang menang sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

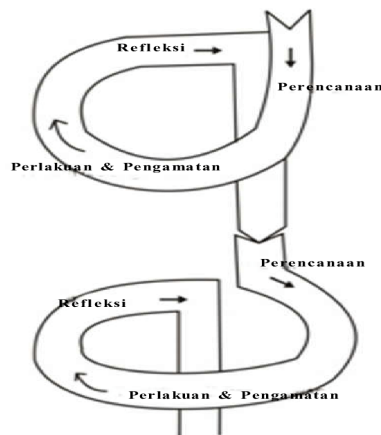
Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Question Card* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang pada mata pelajaran sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *question card*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tahir Asrori & Rusman (2020), PTK adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencermati peristiwa-peristiwa di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar lebih berkualitas dalam prosesnya, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan melalui tindakan tertentu untuk menyempurnakan atau memperluas metode

pembelajaran di kelas (Arikunto et al., 2017). Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI sosiologi 4 SMAN 7 Padang yang berlokasi di Jl. Bunga Tanjung, Kec. Koto Tengah, Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA N 7 Padang kelas XI sosiologi 4 yang berjumlah 36 orang. Peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran sosiologi SMAN 7 Padang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Kemmis dan Taggart menyusun pendekatan penelitian ke dalam empat tahapan kegiatan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Desain PTK oleh Kemmis dan Mc Taggart (Subyantoro, 2020)

Data kualitatif penelitian ini berasal dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas XI Sosiologi 4 SMA N 7 Padang. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis data Miles Huberman (Subadi, 2006), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari lembar observasi untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan kartu soal terhadap keaktifan belajar siswa kelas sosiologi 4 SMA N 7 Padang dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n : jumlah frekuensi/banyak individu (Sudijono dalam (Wibowo, 2016)

Peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI Sosiologi 4 SMA N 7 Padang pada mata pelajaran sosiologi dapat dilihat dari perkembangan siklus I dan siklus II. Kriteria capaian keaktifan belajar siswa yaitu 75%.

Hasil dan Pembahasan

Pada kondisi awal atau pra siklus, kelas sosiologi 4 memiliki rata-rata keaktifan yang rendah yaitu sebesar 19,8%, dimana belum mencapai kriteria ketuntasan dalam penelitian ini. Selanjutnya untuk memperbaiki keaktifan belajar siswa dilakukan rencana tindakan pada siklus I dengan dibuatnya modul ajar untuk 2 kali pertemuan, setelah dilakukan siklus I ternyata masih belum tuntas sehingga dilakukan refleksi untuk diterapkan pada siklus II. Modul ajar dikembangkan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *question card* dalam pembelajaran sosiologi.

Pada siklus I pertemuan 1 materi yang diajarkan yaitu pengertian integrasi sosial, syarat integrasi sosial, dan pertemuan 2 yaitu faktor pendorong dan faktor penghambat integrasi sosial. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 43,2%, sementara pada siklus I pertemuan 2 dengan rata-rata 50,3%. Dari hasil tersebut diperoleh rata-rata pada siklus I yaitu 46,7%. Hal ini belum mencapai kriteria keaktifan belajar siswa yang sudah ditentukan. Apabila dibandingkan dengan keaktifan belajar siswa pada kondisi awal, pada siklus I ini keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II Kelas XI Sosiologi 4 SMAN 7 Padang

No.	Indikator Keaktifan	Pra Tindakan	Siklus I	Peningkatan Pra – Siklus I	Siklus II	Peningkatan Siklus I - Siklus II
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	33,3%	74,9%	41,6%	93%	18,1%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	19,4%	45,8%	26,4%	79,1%	33,3%
3.	Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	16,6%	31,9%	15,3%	77,7%	45,8%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	16,6%	43%	26,4%	77,7%	34,7%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	19,4%	52,7%	33,3%	84,6%	31,9%
6.	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	16,6%	43%	26,4%	79,1%	36,1%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya	16,6%	36,05%	19,4%	84,6%	48,5%
Rata - rata		19,8%	46,7%	26,9%	82,2%	35,4%

Sumber: Data Primer 2024

Tabel diatas menunjukkan keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase keaktifan siswa pada pra tindakan mengalami kenaikan pada siklus I sebesar 26,9% (46,7% - 19,8%). Indikator keaktifan turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya menunjukkan peningkatan yang paling besar, dengan selisih 41,6%. Sedangkan indikator bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya menunjukkan peningkatan terendah, dengan rata-rata 15,3%.

Kriteria capaian keaktifan belajar siswa pada penelitian ini yaitu 75%. Pada siklus I ini belum mencapai kriteria tersebut. Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti dengan beberapa siswa, bahwa mereka belum paham dengan model pembelajaran TGT berbantuan *question card* karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakan model pembelajaran dan media tersebut. Peneliti dan guru menemukan masalah yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa, kemudian peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran untuk memperbaiki siklus I.

Perencanaan tindakan pada siklus II dengan dibuatnya modul ajar untuk 2 kali pertemuan. Modul ajar dikembangkan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *question card* dalam pembelajaran sosiologi. Pada siklus II pertemuan 1 materi yang diajarkan yaitu bentuk integrasi sosial dan pertemuan 2 yaitu proses integrasi sosial. Hasil pengamatan siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa yaitu 77,7%, dan pada siklus II pertemuan 2 dengan rata-rata 86,8%. Dari hasil tersebut diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II yaitu 82,2%.

Tabel diatas menunjukkan keaktifan belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 35,4% (82,2% - 46,7%). Tabel di atas dapat diuraikan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar sosiologi siswa kelas XI Sosiologi 4 pada siklus II. Indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya memiliki rata-rata tertinggi, yaitu 93%. Sedangkan indikator bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya dan berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah memiliki rata-rata sama yaitu 77,7%.

Keaktifan belajar siswa pada siklus II yang berlangsung selama dua kali pertemuan, pada masing-masing indikator keaktifan belajar siswa sudah ada peningkatan dengan capaian kriteria kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan pra-tindakan dan siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan pada siklus I dan II terhadap penerapan model *team games tournament* berbantuan *question card* pada mata pelajaran sosiologi siswa kelas XI sosiologi 4 di SMAN 7 Padang, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar pada siswa, dengan keaktifan belajar siswa pada tindakan siklus I dengan rata-rata 46,7%, mengalami peningkatan pada siklus II yang sudah mencapai kriteria keaktifan belajar siswa yang telah ditetapkan, dengan rata-rata 82,2%. Ketercapaian keaktifan belajar siswa kelas XI sosiologi 4 di SMAN 7 Padang pada mata pelajaran sosiologi dapat disimpulkan bahwa

penerapan model *team games tournament* berbantuan *question card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi, dan dengan demikian penelitian ini dapat dihentikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, semua indikator keaktifan belajar mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* berbantuan kartu soal berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Sosiologi 4 SMAN 7 Padang pada mata pelajaran sosiologi berada di kategori tinggi. Penggunaan model TGT berbantuan media kartu soal menunjukkan upaya guru dalam melibatkan siswa saat proses pembelajaran, karena siswa akan bekerja sama dengan timnya sehingga siswa harus terlibat aktif dan memahaminya. Hal ini serupa dengan pernyataan (As'idah, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengganaan Model Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media LKS dan Kartu Soal untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Trigonometri Mata Pelajaran Matematika Bagi Peserta Didik Klas X TBSM 1 SMK Negeri 1 Tonjong" yang berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas ternyata efektif terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Menurut teori kognitif Ausubel, pembelajaran memiliki dua dimensi, yang pertama mengacu pada bagaimana pengetahuan atau materi pelajaran disampaikan kepada siswa melalui penerimaan atau penemuan, kedua adalah bagaimana siswa dapat menerapkan materi tersebut ke dalam proses kognitif yang ada yang merupakan fakta, konsep, dan generalisasi (Dahar, 2011).

Pada tingkat pembelajaran pertama, informasi dapat diberikan kepada siswa dengan dua cara: pertama, pembelajaran penerimaan (Dahar, 2011). Penggunaan model *team games tournament* berbantuan kartu soal dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, dimana pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pelajaran secara singkat, berarti pada proses ini siswa menerima informasi dari guru, dalam pembelajaran indikator keaktifan yang terjadi dalam hal ini adalah bertanya kepada guru atau siswa terkait materi atau persoalan yang belum dipahami. Ketika guru menyampaikan materi, siswa bertanya terkait materi integrasi sosial yang dibahas pada penyajian atau presentasi kelas. Indikator bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya mengalami peningkatan. Meningkatnya keaktifan bertanya siswa ini karena guru memberikan nilai tambahan kepada siswa yang mau bertanya dan berpendapat. Sesuai dengan pendapat Moh. Uzer Usman (Wibowo, 2016) bahwa tindakan guru yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa salah satunya adalah memberikan umpan balik atau *feedback*. Pada indikator ini tindakan yang diberikan guru berupa nilai tambahan jika siswa berani bertanya dan berpendapat.

Kedua, pembelajaran penemuan, yang mengharuskan siswa untuk menemukan sendiri sebagian atau seluruh materi yang akan diajarkan (Dahar, 2011). Setelah guru menjelaskan materi pelajaran, kemudian guru membagikan LKPD untuk dikerjakan per-kelompok, pada proses ini siswa menemukan informasi seputar pelajaran yang dipelajari. Peningkatan keaktifan terjadi pada indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, menurut Sardiman (2016) jenis keaktifan siswa salah satunya yaitu *writing activities* atau kegiatan menulis, seperti menulis cerita, esai, dan menulis kembali. Pada indikator ini siswa membuat tugas yang diberikan oleh guru dalam bentuk lembar kerja merupakan contoh keaktifan siswa dalam kegiatan menulis. Indikator terlibat dalam pemecahan masalah mengalami peningkatan, meningkatnya keaktifan belajar siswa ini dipengaruhi oleh penggunaan model TGT, karna model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran dilakukan secara berkelompok untuk saling membantu dan bekerjasama dalam pembelajaran (Rusman, 2012). Pada indikator ini siswa membantu teman kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang sudah diberikan oleh guru dalam lembar kerja. Indikator berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah juga mengalami peningkatan. Peningkatan indikator ini terjadi karena guru mengelompokkan siswa yang memiliki keaktifan tinggi kedalam tiap-tiap kelompok agar bisa memandu teman sekelompoknya dan membagi tugas untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Kegiatan ini adalah kegiatan *mental activities* atau kegiatan mental seperti menanggapi, berpikir, memecahkan masalah, melakukan penyelidikan, mengamati hubungan, dan mengambil keputusan (Sardiman, 2016). Ketika guru membagikan lembar kerja maka siswa diharuskan untuk menemukan informasi seputar materi atau persoalan yang ada pada lembar kerja tersebut, berarti terjadi proses penemuan pembelajaran oleh siswa.

Pada tingkat kedua, siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi dengan konsep yang telah dimiliki sebelumnya dengan konsep lain, sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna (Dahar, 2011). Selanjutnya siswa melakukan permainan dengan bantuan kartu soal, pada proses ini sebelumnya siswa sudah mengetahui informasi dari LKPD yang sudah dikerjakan, kemudian pengetahuan konsep-konsep tersebut dituliskan kembali dengan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal tersebut. Indikator yang mengalami peningkatan diantaranya, yaitu melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, terjadi karena penggunaan model TGT. Permainan yang ada di dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* mengandung persaingan dan berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan

sebelumnya (Harianja et al., 2022). Artinya, siswa harus mematuhi aturan yang telah ditetapkan guru saat permainan, jika ada yang melanggar akan ada pengurangan poin dalam kelompok. Hal ini akan membuat siswa berpacu untuk mematuhi aturan dari guru agar bisa menjadi kelompok pemenang nantinya, sehingga meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Indikator menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya mengalami peningkatan setelah dilakukan refleksi. Meningkatnya indikator ini karena penggunaan media *question card* atau kartu soal. Menurut Kusumawati (2019) *question card* adalah pertandingan yang dilakukan oleh kelompok siswa dengan menjawab pertanyaan berupa kartu. Pada indikator ini siswa melakukan pertandingan dengan menjawab pertanyaan yang sudah tersedia pada kartu soal dan kelompok yang tercepat mengerjakan kartu soal akan mendapatkan poin tambahan, sehingga hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Indikator menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya juga mengalami peningkatan. Peningkatan pada indikator ini terjadi karna penggunaan model TGT. Sesuai dengan langkah-langkat TGT yaitu adanya *reward* atau penghargaan. Menurut Sohimin (2017) setelah turnamen atau kompetisi berakhir, guru mengumumkan kelompok pemenang. Jika rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan, maka kelompok akan mendapatkan hadiah. Hal ini tentunya akan membuat siswa berlomba-lomba menjadi pemenang sehingga terjadilah peningkatan keaktifan belajar siswa. Ketika siswa mengerjakan permainan kartu soal, siswa bisa mengaitkan dan menghubungkan semua informasi materi pelajaran yang sudah didapat ke dalam kuis kartu soal tersebut. Artinya dengan menggunakan model ini, siswa akan lebih memahami karena terlibat langsung. Siswa akan mengingat seluruh konsep dengan lebih baik jika terlibat secara langsung dan aktif. Pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question card*, siswa diberikan pertanyaan yang sudah dibagikan dalam media kartu soal atau *question card* sesuai dengan materi yang dipelajari.

Kesimpulan

Model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan bantuan media kartu soal atau *question card* pada materi integrasi sosial. Hasil penelitian untuk setiap indikator mengalami peningkatan. Pada awal penerapan siswa belum paham dengan model pembelajaran TGT berbantuan *question card*. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan memberikan dampak yang positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terlihat dari sikap siswa yang lebih bersemangat dalam bekerja kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok. Siswa kompak dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan pada LKPD dan kartu soal. Penelitian ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang sudah diterapkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryanto, A., Sidik, P., Adiprima, P., & Rezi, M. (2022). *Panduan Pemilihan Mata Pelajaran Pilihan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- As'idah, N. (2021). Penggunaan Model *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media LKS dan Kartu Soal untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Trigonometri Mata Pelajaran Matematika Bagi Peserta Didik Kelas X TBSM 1 SMK Negeri 1 Tonjong. *Orbith*, 17(1).
- Asrori, A. & Rusman, R. (2020). *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru*. Jakarta: Pena Persada.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Fitriani, Y. I., Mursidik, E. M., & Teguh. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Kelas V Sd Negeri 1 Tinatar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1–13.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112–120.
- Harianja, J. K., Subakti, H., & Avicenna, A. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Kemendikbud. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100.
- Purwanto, P. (2013). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

-
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu *Quizizz* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. 3(3), 318–327.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sohimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta.
- Subadi, T. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Subyantoro, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyanto, D. (2014). Meningkatkan Proses Pembelajaran Melalui Moving Class. *Jurnal: Modelling Program Studi PGMI*, 1(1).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
- Yunisda Mawarni, P., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Zainuri, A. (2023). *Manajemen Kurikulum Merdeka*. Tasikmalaya: Buku Literasiologi.