

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES TGT DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS

Ni'matuzzuriyah*

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: nimatuzzuriyah.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i12025p28-33

Kata kunci

Teams Games Tournament

Partisipasi peserta didik

IPS

SMP Negeri 16 Malang

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib dan penting bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran IPS sering kali rendah. Untuk mengatasi permasalahan ini, upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan, yaitu Teams Games Tournaments (TGT). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil implementasi model pembelajaran berbasis games TGT dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran IPS. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 8E di SMP Negeri 16 Malang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, studi dokumentasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

1. Pendahuluan

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik SMP, yang mana IPS SMP merupakan keterpaduan dari mata pelajaran ekonomi, sosiologi, geografi, dan sejarah. Dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran IPS memiliki tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memahami suatu konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat dan memiliki keterampilan yang penting untuk berkontribusi dalam menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik di tengah perkembangan dunia. Dengan belajar IPS di sekolah, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi agar memiliki kepekaan dan kesadaran atas masalah pribadi dan masalah sosial yang ada di sekitarnya, serta mampu menyelesaikan suatu permasalahan sosial dengan bijak.

Dalam proses pembelajaran tingkat partisipasi peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan. Semakin tinggi tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, maka peluang keberhasilan proses pembelajaran semakin besar. Sejalan dengan Wirahartanti (2022), keberhasilan kegiatan pembelajaran tergantung pada tingkat partisipasi belajar peserta didik yang tinggi dimana tingkat partisipasi setiap peserta didik berbeda sesuai dengan kemampuan mereka. Tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan bagian penting dan mendasar untuk dipahami, disadari, dan dikembangkan oleh guru. Implementasi model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses

mengembangkan model pembelajaran yang efektif, pentingnya pengetahuan yang luas bagi guru untuk memahami konsep dan aplikasi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang beragam (Julaeha, dkk., 2021).

Tingkat partisipasi merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran ternyata masih menjadi perhatian khusus di SMPN 16 Malang. Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung pada pembelajaran IPS di kelas 8E, ditemukan adanya fakta bahwa peserta didik memiliki tingkat partisipasi yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sepuluh dari tiga puluh empat peserta didik masih memiliki tingkat partisipasi yang rendah. Hal tersebut dapat diketahui dengan adanya peserta didik yang tidak memperhatikan pemaparan guru dengan seksama, pasif dan tidak menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, serta melakukan aktivitas lain seperti bermain games. Peserta didik sering bermain *games billiard* ditengah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan fakta dari observasi, untuk meningkatkan partisipasi peserta didik maka peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis *games* yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*. Pemilihan model pembelajaran TGT dilakukan atas pertimbangan yaitu meningkatkan partisipasi peserta didik dan menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan.

TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran TGT berorientasi kepada peserta didik, dimana peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran serta aktif dan bertanggung jawab dalam mencapai keberhasilan (Wahyu, dkk., 2021). Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan partisipasi semua peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan akademis yang tergolong tinggi maupun yang tergolong rendah (Armidi, 2022). TGT dapat mendorong peserta didik untuk berkompetisi secara sehat, karena dalam model TGT menekankan adanya kebersamaan sehingga dapat meningkatkan kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Fenanlampir, 2021). Menurut Slavin (2005), model pembelajaran berbasis *games* tipe TGT terdiri atas lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas atau *class presentation*, belajar dalam kelompok atau *teams*, permainan atau *games*, pertandingan atau *tournament*, dan penghargaan kelompok atau *team recognition*.

2. Metode

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi model pembelajaran berbasis *games* TGT dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

2.2. Waktu dan Tempat

Waktu penelitian yaitu Januari-Maret tahun 2024 yang dilaksanakan di SMPN 16 Malang

2.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 8E SMPN 16 Malang yang berjumlah 34 peserta didik.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, studi dokumentasi, dan refleksi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, studi

dokumentasi berupa bukti pelaksanaan pembelajaran, dan refleksi diperoleh dari hasil refleksi bersama guru pamong. Data-data tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif yang selanjutnya divalidasi oleh guru pamong selaku pengamat dalam kelas penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik kelas 8E di SMPN 16 Malang memiliki tingkat partisipasi yang rendah dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Peserta didik tidak memperhatikan guru dengan seksama, kurang aktif dan tidak menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, serta melakukan aktivitas lain seperti bermain *games*. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan partisipasi peserta didik di dalam kelas. Penerapan model pembelajaran TGT di kelas 8E dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi dan refleksi.



Gambar 1. Desain Dinding Cerita

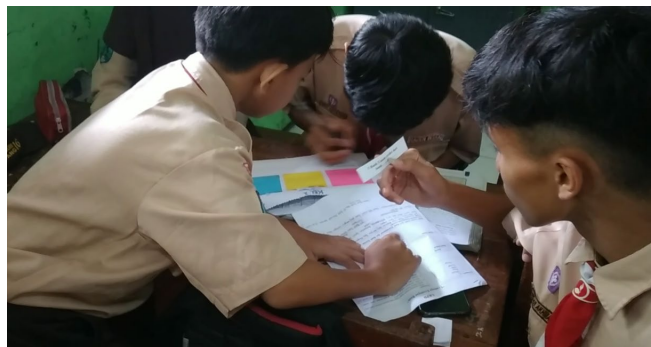
Tahap pertama merupakan tahap persiapan, pada tahap ini peneliti mempersiapkan keperluan yang akan digunakan pada pembelajaran model TGT. Keperluan-keperluan yang dipersiapkan adalah modul ajar, media pembelajaran, dan LKPD. Dalam penyusunan modul ajar, peneliti menentukan tujuan pembelajaran, asesmen, dan langkah-langkah pembelajaran. Sedangkan materi pembelajaran yang telah ditentukan adalah Lembaga Keuangan Bank. Media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan TGT adalah "Dinding Cerita" yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dinding Cerita merupakan media pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik melalui dinding-dinding yang ada di kelas. Dalam Dinding Cerita terdapat tiga kotak dengan warna berbeda yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar Lembaga Keuangan Bank, yang mana Dinding Cerita akan digunakan saat tahap *tournament*.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran



Gambar 3. Penjelasan Media Pembelajaran Dinding Cerita



Gambar 4. Tahap Tournament

Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan, pada tahap ini peneliti mengimplementasikan pembelajaran TGT dengan berpedoman pada modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Secara garis besar pelaksanaan proses pembelajaran TGT adalah 1) guru menyajikan materi mengenai Lembaga Keuangan Bank (*class presentation*), 2) peserta didik dibagi kedalam 8 kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik (*teams*), 3) peserta didik menyelesaikan LKPD (*games*), 4) seluruh perwakilan kelompok melakukan pertandingan melalui dinding cerita (*tournament*), dan 5) mengakumulasi skor yang telah diperoleh oleh setiap kelompok dan memberikan reward kepada kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi (*team recognition*). Proses pelaksanaan TGT berlangsung dengan interaktif, peserta didik berpartisipasi aktif dalam menjalankan seluruh rangkaian TGT. Dari hasil pengamatan, pada tahap tournament peserta didik menunjukkan partisipasi dan antusias yang tinggi. Peserta didik menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada di Dinding Cerita dengan penuh semangat. Dalam Dinding Cerita terdapat tiga kotak dengan warna, jumlah soal, dan waktu pengerjaan yang berbeda-beda. Kotak pertama berwarna pink memiliki tiga soal dengan waktu pengerjaan dua menit. Kotak kedua berwarna kuning memiliki empat soal dengan waktu pengerjaan lima menit. Kotak ketiga berwarna biru memiliki tiga soal dengan waktu pengerjaan dua menit. Peserta didik harus menjawab setiap soal secara bertahap sesuai dengan urutan kotak. Penerapan TGT di kelas 8E memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, lebih menarik, dan tidak monoton. TGT mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat berdiskusi, menyelesaikan tugas bersama, dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan Nuraida (2021), model TGT dapat meningkatkan peran peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kerjasama antar kelompok. Model TGT dapat merancang aktivitas belajar dengan permainan sehingga membuat peserta didik lebih tenang serta menumbuhkan nilai tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar (Herawati, 2022). Selain itu, pada tahap *team recognition* guru menjanjikan reward kepada kelompok terbaik, yang tentunya hal tersebut membuat peserta didik lebih semangat mengikuti rangkaian proses pembelajaran.

Pemberian penghargaan dapat memberikan manfaat dalam mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus berusaha dan berhasil serta membantu peserta didik untuk fokus mengikuti pembelajaran di kelas (Pencerah, dkk., 2023).

Tahap ketiga merupakan tahap evaluasi dan refleksi, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan bersama peserta didik dan guru pamong. Peneliti memberikan evaluasi kepada peserta didik berupa kuis isian singkat yang terdiri dari lima butir soal. Kuis dilaksanakan pada akhir pembelajaran dengan tujuan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi Lembaga Keuangan Bank. Sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya yang menggunakan model berbeda. Selanjutnya, refleksi bersama peserta didik bertujuan untuk mereview pengalaman belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dari refleksi pembelajaran, sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran berbasis games, menurut mereka belajar sambil bermain lebih seru dan tidak membosankan. Sedangkan evaluasi dan refleksi dengan guru pamong bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas, kendala, dan rencana tindak lanjut. Hasil evaluasi dan refleksi bersama guru pamong, secara keseluruhan proses pembelajaran sudah berjalan dengan efektif, meningkatnya partisipasi peserta didik, dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Hasil penelitian ini mengungkapkan hasil yang serupa dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian dari Andesti dan Jamna (2021) menjelaskan TGT adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian selanjutnya mengungkapkan hal yang sejalan bahwa pengimplementasian model TGT dapat meningkatkan partisipasi karena peserta didik menyukai pembelajaran kelompok, permainan, dan tantangan (Pencerah, dkk., 2023). Penelitian dari Robbiatussadiyah, dkk. (2023) mengungkapkan hal serupa yaitu penerapan model TGT mampu mendorong keaktifan dan tingkat partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara signifikan. Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan penerapan model pembelajaran TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam mendukung tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik secara optimal (Aziza dan Aliyyah, 2024).

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif yang diperoleh dari observasi, studi dokumentasi, dan refleksi diperoleh bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Peserta didik dengan karakter yang menyukai games pasti menyukai pembelajaran model TGT. Adanya TGT membuat peserta didik menjadi lebih tenang, semangat, fokus, dan memiliki rasa kerjasama. Sehingga, melalui model tersebut peserta didik memiliki partisipasi aktif dalam mengikuti serangkaian proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, peneliti dapat memberikan rekomendasi bagi guru untuk mempertimbangkan model TGT dalam pembelajaran sehari-hari. Sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel-variabel lainnya yang relevan.

Daftar Rujukan

- Andesti, T., & Jamna, J. (2021). The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on the Participation Level of Santri in Fiqh Subjects In Islamic Boarding Schools. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(1), 114-122.

- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220.
- Aziza, F. A., & Aliyyah, R. R. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Mengingat Vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model Team Games Tournament Pada Siswa Kelas 3 di MI Tarbiyatul Falah. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3646-3659.
- Fenanlampir, A. (2021). The Effect of TGT Model on Student Cognitive Learning Outcomes: The Concept of Relay Running. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2595-2606. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1409>
- Julaeha, S., Erihardiana, M., Miftahul Khoer El-Istohari, Y., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2022). Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional.
- Kagan, S., & Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. San Clemente: Kagan.
- Li, M. P., & Lam, B. H. (2013). Cooperative learning. *The Hong Kong Institute of Education*, 1, 33.
- Nuraida, I. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Telagasari Pada Mata Pelajaran Geografi. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 127-132.
- Putra, D. W. A., & Wasito, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1).
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193-203.
- Robiatussadiyah, D., Fitriani, A. D., & Kosasih, A. Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 424-433.
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890-900.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning. Theory, Research and Practice*, London: Allymand Bacon.
- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar pada blended learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367-377.