



Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Metode Pembelajaran Teams Games Tournament di SMP Negeri 10 Palembang

Nurul Qomariah¹, Sri Artati Waluyati², Ardiansyah Saputra³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Palembang

Abstract

Received: 11 Desember 2023

Revised: 15 Januari 2024

Accepted: 07 Februari 2024

Through the Cooperative Learning model of Teams Game Tournament (TGT), this research aims to enhance the level of classroom engagement in Civic Education. Using the Kemmis and McTaggart model, this study takes the form of Classroom Action Research. The research subjects consist of seventh-grade students from SMP Negeri 10 Palembang, comprising eight male students and thirteen female students. Data collection for this research utilized observation and documentation techniques. Data analysis techniques employed both quantitative and qualitative descriptive methods. Based on the research findings, the TGT cooperative learning model effectively improved the learning activities of seventh-grade students at SMP Negeri 10 Palembang. The average pre-action learning activity score was 48.15, which increased to 60.52 in Cycle I and 75.66 in Cycle II. Meanwhile, the proportion of pre-action learning activities was 28.57 percent, which increased to 71.43 percent in Cycle I and 85.71 percent in Cycle II.

Keywords: *Cooperative Learning TGT, learning engagement, Civic Education.*

(*) Corresponding Author: emailnyanurulqr@gmail.com

How to Cite: Qomariah, N., Waluyati, S. A., & Saputra, A. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Metode Pembelajaran Teams Games Tournament di SMP Negeri 10 Palembang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10652633>.

INTRODUCTION

Pendidikan adalah suatu upaya sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan kapasitas individu agar dapat menyesuaikan diri secara efektif dengan lingkungannya melalui fasilitasi bimbingan, pengajaran, dan upaya pelatihan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam memaksimalkan potensi individu yang memiliki bakat akademis dan non-akademik, yang ditandai dengan kreativitas, keunggulan, keterbukaan pikiran, dan watak berbudi luhur. Hal ini sejalan dengan tujuan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Bab II Pasal 3 dijelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan, menumbuhkan pengembangan karakter, dan menumbuhkan masyarakat beradab yang menjunjung tinggi harkat dan martabat bangsa. Tujuan utamanya adalah membina individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, menjaga kesehatan, memperoleh ilmu pengetahuan, menunjukkan kompetensi, menunjukkan kreativitas, menumbuhkan kemandirian, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Apabila peserta didik, komponen terkecil suatu satuan pendidikan, berhasil dalam proses pembelajaran, maka bangsa secara keseluruhan akan mampu mencapai tujuan pendidikannya. Menurut Adriani (2020), ada dua cara utama untuk

mengevaluasi efektivitas suatu program pendidikan: kualitas hasil akhir dan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pada akhir proses pembelajaran, siswa harus mempunyai pemahaman yang kuat terhadap materi yang tercakup dalam minimal 75% dari hasil belajar yang dipersyaratkan. Dari segi metodologi, yang kami maksud dengan “pendidikan yang bermakna” adalah pengajaran yang mempersiapkan siswa untuk memberikan kontribusi kepada masyarakat. Oleh karena itu, siswa dianggap berhasil apabila ia berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman berharga agar dapat menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi dan menguasai minimal 75% materi pelajaran.

Hasil observasi memperlihatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas PKn jauh lebih rendah dibandingkan kelas lainnya. Siswa terlihat lebih terlibat dan bersemangat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Ada banyak pembelajaran yang terjadi di kedua bidang tersebut. Sebagian besar siswa berpartisipasi aktif di kelas dengan memperhatikan, mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, mencatat presentasi guru, membaca materi yang ditugaskan, mendiskusikannya dengan teman sekelas, dan akhirnya mempresentasikan temuannya. Sebaliknya, siswa di kelas PKn biasanya tidak melakukan apa pun kecuali duduk dengan tenang dan mendengarkan instruktur berbicara, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan verbal, dan mengerjakan tugas.

Ceramah, diskusi, dan pekerjaan rumah menjadi andalan pengalaman kelas PPKn. Siswa memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai isi materi. Beberapa siswa kadang-kadang mengangkat tangan dan mengajukan pertanyaan. Siswa juga kurang memperhatikan di kelas. Sebagian kecil siswa sering melamun dan fokus pada gangguan yang tidak relevan dibandingkan pelajaran yang ada. Partisipasi dalam tugas-tugas pedagogi lisan seperti bertanya, sanggahan, dan memberikan pendapat sangat rendah. Siswa tidak tertarik dan mudah bosan. Ketika instruktur menanyakan pertanyaan kelas dengan lantang dan meminta mereka mencatat tanggapan mereka, suasana kelas kembali cerah.

Banyak siswa yang ditemukan tidak siap pada awal sesi pembelajaran PPKn. Beberapa siswa terus berbicara, bercanda, dan memainkan pensilnya. Setelah memperkenalkan topik, guru langsung menyelami penjelasan. Tampaknya siswa yang duduk terlalu jauh dari depan kelas kurang fokus dalam belajar. Setelah siswa membacakan buku tersebut dengan lantang, guru dapat memulihkan ketertiban di kelas. Dibandingkan dengan kelas-kelas lain, keterlibatan siswa dalam mata pelajaran PKn di tingkat kelas tujuh masih rendah.

Berdasarkan data yang dihimpun dari para pendidik, terlihat bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terencana dan sistematis di kelas VII PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) masih jarang dilakukan. Penerapan kegiatan pembelajaran kooperatif seringkali hanya terbatas pada pendekatan pembelajaran kelompok yang konvensional dan sederhana, dibandingkan strategi pembelajaran kooperatif yang sistematis dan terencana. Misalnya, guru cenderung membentuk kelompok belajar tanpa mempertimbangkan tingkat kemampuan individu siswa, sedangkan siswa sendiri membentuk kelompok berdasarkan hubungan pribadi dan minat bersama. Segmentasi kelompok dinilai kurang optimal karena perbedaan tingkat kompetensi yang diamati antar kelompok. Mayoritas tugas yang diberikan oleh instruktur diselesaikan secara mandiri oleh siswa.

Kegiatan pembelajaran kooperatif mencakup berbagai tugas yang mendorong peningkatan keterlibatan siswa, termasuk namun tidak terbatas pada percakapan, ekspresi sudut pandang, pembangkitan ide, dan presentasi hasil diskusi berbasis kelompok.

Partisipasi aktif dari siswa sangat penting bagi perkembangannya sebagai pembelajar. Belajar merupakan suatu proses dimana siswa berperan aktif berdasarkan kesadaran dirinya sendiri. Guru memainkan peranan penting dalam memastikan bahwa pelajaran yang mereka rancang untuk siswanya menarik, memotivasi, dan efektif.

Hamalik (2021) berpendapat bahwa pengajaran yang baik adalah pengajaran yang memungkinkan siswa mengeksplorasi topik sendiri. Siswa memperoleh keterampilan berharga untuk memberikan kontribusi kepada anggota masyarakat dan memperluas perspektif mereka melalui pembelajaran berbasis kerja. Kegiatan pembelajaran tingkat tinggi diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan potensi mereka sepenuhnya dan mengatasi berbagai masalah dunia nyata. Dikhawatirkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran PKN pada masa sekolah menengah. Meskipun “PPKn merupakan mata pelajaran yang memuat nilai, norma, pendidikan karakter, dan bekal bagi peserta didik untuk hidup bermasyarakat di masa depan, namun ada pula yang berpendapat bahwa hal tersebut tidak diperlukan”.

Pendekatan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan belajar PPKn siswa kelas VII diperlukan mengingat telah ada penelitian mengenai tingkat keterikatan siswa terhadap materi. “Salah satu model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*. Di sisi lain, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* hingga saat ini masih belum pernah diterapkan di kelas VII.”

Pembelajaran kooperatif dari variasi *Teams Game Tournament (TGT)* mencakup berbagai kegiatan pembelajaran untuk melibatkan siswa pada setiap aspek proses pembelajaran. Meskipun TGT memiliki dinamika dengan STAD, satu-satunya perbedaan adalah penggunaan permainan, menurut Slavin (2019), yang mungkin menjadi alasan sebagian pendidik lebih memilih TGT. Slavin menambahkan bahwa di TGT, “rekan satu tim akan saling membantu mempersiapkan dengan mempelajari makalah kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain”, namun teman tidak diperbolehkan membantu selama permainan itu sendiri, sehingga mendorong akuntabilitas individu. Kesejahteraan emosional siswa juga ditingkatkan melalui pembelajaran kolaboratif.

METHODS

Jenis Penelitian

Para peneliti menggunakan teknik yang disebut “penelitian tindakan kelas” (PTK) untuk melakukan penelitiannya. Tingkat keterlibatan dalam pengajaran PPKn untuk siswa kelas tujuh ditingkatkan melalui upaya kolaboratif antara pendidik dan akademisi. Pada pembelajaran PPKn, instruktur berperan sebagai pelaksana pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*, sedangkan peneliti dibantu oleh dua orang yang berperan sebagai pengamat.

Subjek Penelitian

“Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas VII.3 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.”

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memakai desain penelitian model “Kemmis dan Mc Taggart” untuk menyelidiki aktivitas siswa dalam konteks model pembelajaran “kooperatif *Teams Game Tournament*” (TGT). Pemanfaatan pendekatan desain studi ini bertujuan untuk memungkinkan perencanaan berkelanjutan dan penerapan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya, jika terdapat kekurangan yang teridentifikasi selama pelaksanaan kegiatan, hingga tujuan yang diinginkan tercapai. Langkah penelitian ini adalah: (1) “Penyusunan Rencana; (2) Pelaksanaan; (3) Observasi; dan (4) Refleksi”.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi cermat dan dokumentasi cermat. Perilaku guru dalam konteks penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dan sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi fokus penelitian ini. Upaya dokumentasi penelitian ini adalah mengumpulkan data penelitian secara fotografis mengenai prosedur pembelajaran, satuan pedagogi, dan teks dasar yang digunakan baik pada penelitian siklus pertama maupun kedua.

Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk pengumpulan data, antara lain dokumentasi dan lembar observasi. Gambar siswa yang terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran, serta rencana pembelajaran, garis besar kursus, dan alat bantu pedagogi lainnya, merupakan beberapa sumber data yang digunakan dalam penelitian ini. Pengembangan dokumen modul pengajaran terjadi pada tahap perencanaan melalui kerja sama yang erat dengan para pendidik yang mengkhususkan diri dalam pengajaran mata pelajaran PKn. Penelitian ini memakai “lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan metode TGT (Team Game Tournament)” sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi yang digunakan untuk kegiatan belajar siswa mencakup empat gradasi yang berbeda, sedangkan lembar observasi guru menggunakan dua gradasi tertentu.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini memakai metode deskriptif analisis data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data observasi dianalisis menggunakan metode kuantitatif. Perbandingan keterlibatan siswa sepanjang siklus dapat dilakukan dengan metode analisis ini.

Rumus penghitungan skor keaktifan siswa adalah:

$$SA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan

SA : Skor Akhir Siswa

SP : Skor Perolehan Siswa

SM : Skor Maksimal

Berdasarkan penelitian Arikunto (Indriyani *et al.*, 2020), kriteria dari lembar observasi yang menggunakan skala 4 pilihan diklasifikasikan menjadi 4 kategori

berbeda: “sangat aktif, aktif, pasif, dan sangat pasif”. Indikator keterlibatan siswa pada penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

<i>No</i>	<i>Rentang Skor</i>	<i>Kriteria</i>
1.	76 -100	Sangat Aktif
2.	51 – 75	Aktif
3.	26 – 50	Pasif
4.	0 – 25	Sangat Pasif

RESULTS & DISCUSSION

Results

Hasil Penelitian Siklus I

Rerata skor aktivitas siswa pada tindakan awal sebesar 57,275. Tindakan awal menghasilkan “skor maksimum 80,56 dan skor minimum 41,67”. Pada upaya selanjutnya, skor rata-rata yang dicapai untuk keterlibatan siswa adalah 63,76. Babak kedua memperoleh skor maksimum 97,22 dan skor minimum 44,44. Setelah dilakukan penggabungan, diperoleh “nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60,52”. Skor maksimum 88,89, sedangkan skor minimum 43,06. Hasil skor ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Perolehan Skor Keaktifan Siklus I

Perolehan Skor Keaktifan	Tindakan 1	Tindakan 2	Total Siklus I
Rata-rata	57,27	63,76	60,52
Skor Terendah	41,67	44,44	43,06
Skor Tertinggi	80,56	97,22	88,89
SA	0	0	0
P	9	6	7
A	10	10	11
SA	2	5	3
Ketuntasan	57,14%	71,43%	66,67%

Keterangan

SA : Sangat Aktif

SP : Sangat Pasif

A : Aktif

P : Pasif

Sembilan siswa atau 42,86 persen masuk dalam kategori pasif pada perilaku pertama, sedangkan enam siswa atau 28,57 persen masuk dalam kategori pasif pada perilaku kedua. Sepuluh siswa (46,62%) tergolong “aktif” baik pada kegiatan pertama maupun kedua. Pada kelompok sangat aktif, dua siswa (9,52%) mengikuti tindakan pertama, sedangkan lima siswa (23,8%) mengikuti tindakan kedua.

Tujuh siswa tergolong relatif tidak aktif (33,33%), 12 siswa tergolong cukup aktif (57,15%), dan 3 siswa tergolong sangat aktif (14,28%). Saat ini terdapat kesenjangan sebesar 33,33% antara pekerjaan siswa yang sudah selesai dan belum selesai, dengan total tingkat penyelesaian sebesar 66,67%. Jumlah siswa aktif yang

memenuhi ambang batas kelulusan masih belum mencapai target yaitu 75%, atau minimal 16 orang. Kita perlu berbuat lebih banyak pada siklus kedua.

Tabel 3. Rekapitulasi Perolehan Skor Keaktifan Siklus II

Perolehan Skor Keaktifan	Tindakan 1	Tindakan 2	Total Siklus I
Rata-rata	74,87	76,46	75,66
Skor Terendah	47,22	47,22	48,61
Skor Tertinggi	94,44	97,22	95,83
SA	0	0	0
P	5	3	3
A	4	7	5
SA	12	11	13
Ketuntasan	76,19%	85,71%	85,71%

Keterangan

SA : Sangat Aktif

SP : Sangat Pasif

A : Aktif

P : Pasif

Rata-rata skor aktivitas siswa pada tindakan I siklus II sebesar 74,87. Skor putaran pertama berkisar dari yang tertinggi 94,44 hingga yang terendah 47,22. Tindakan kedua mempunyai rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 76,46. Aksi kedua berkisar dari harga tertinggi 97,22 hingga harga terendah 47,22. Data akhir untuk pembelajaran siklus II dikumpulkan dari informasi yang dikumpulkan pada tindakan pertama dan kedua. Ketika semua hasil dijumlahkan, rata-rata ditentukan. Data akhir untuk pembelajaran siklus II dikumpulkan dari informasi yang dikumpulkan pada tindakan pertama dan kedua. Jika seluruh data siklus II dirata-ratakan maka diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 75,66. Skor terendah adalah 48,61, dan tertinggi adalah 95,83. Siklus II rata-rata skor aktivitas belajar PKn dihitung pada kelompok sangat aktif.

Lima siswa atau 23,81% tergolong pasif pada perilaku pertama, sedangkan tiga siswa atau 14,29% tergolong pasif pada perilaku kedua. Pada tindakan pertama, empat siswa (19,05%) tergolong aktif, sedangkan pada tindakan kedua, tujuh siswa (33,33%) masuk dalam kategori tersebut. Siswa dengan kategori sangat aktif berjumlah 12 orang, yaitu 11 orang (52,14%) pada tindakan pertama dan 3 orang (5,76%) pada tindakan kedua.

Hasil perhitungan persentase kumulatif siklus II diperoleh dengan menjumlahkan data aktivitas belajar siswa dari tindakan awal ke tindakan selanjutnya. Temuan ini menunjukkan tidak ada satu pun siswa yang cocok dengan profil pembelajar yang sepenuhnya pasif. Tiga siswa tergolong relatif tidak aktif (14,29%), lima siswa tergolong relatif aktif (23,81%), dan tiga belas siswa tergolong sangat aktif (61,9%). Terdapat total 14,29% karya siswa yang belum diserahkan, sedangkan 85,71% karya siswa yang sudah diserahkan.

Persentase belajar PPKn siswa kelas VII mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pembelajaran PPKn pra tindakan sebesar 28,57 persen, dan pada siklus I meningkat menjadi 66,67 persen. Persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran pada siklus I berada di atas indikasi keberhasilan minimal yaitu 50%

namun masih di bawah target yaitu 75%. Pada siklus II, setelah dilakukan pertimbangan dan penyempurnaan, persentase keterlibatan pembelajaran PKn kembali meningkat menjadi 85,71%. Tujuan yang ditetapkan pada siklus II telah tercapai berkat peningkatan aktivitas.

Discussion

Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif gaya TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas VII terbukti menambah motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran kewarganegaraan. “Penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama dua siklus.” Dua langkah terpisah merupakan keseluruhan dari Siklus I dan Siklus II. Sebelum melakukan tindakan yang berarti, keterlibatan belajar siswa masih cukup rendah.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran PPKn aktif, keadaan awal menunjukkan hanya 6 dari 21 siswa yang mencapai klasifikasi aktif. Sebaliknya, 15 anak sisanya dari total 21 anak tergolong pasif. Proporsi siswa kelas VII yang mengikuti pembelajaran aktif PKn sebesar 28,57%. Sebaliknya, nilai rata-rata yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran PPKn adalah 48,15. Kategori pasif mencakup skor rata-rata yang dicapai. Disimpulkan sebagian besar siswa menunjukkan sedikit keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran PKn selama kelas tujuh, yang menunjukkan perlunya peningkatan.

Jelas banyak yang perlu dilakukan untuk mendorong pembelajaran kewarganegaraan di kalangan siswa kelas tujuh setelah diketahui bahwa partisipasi masih rendah. Marno dan Idris (Rinjani, 2021) berpendapat bahwa metode terbaik untuk memotivasi siswa belajar adalah dengan memberikan mereka kesempatan untuk melakukan hal-hal seperti menyelesaikan tugas yang menantang, bekerja sama untuk memecahkan kesulitan, dan membentuk rutinitas yang positif.

Menurut Isjoni (Baehaqi, 2020), pembelajaran kooperatif adalah model belajar mengajar yang dapat membantu guru melibatkan siswa dalam pendidikannya sendiri. Hal ini terutama berlaku bagi siswa yang kesulitan bekerja dengan orang lain, seperti siswa yang agresif atau tidak peduli dengan keberhasilan teman sekelasnya. Guru mata pelajaran PKn dan peneliti memunculkan ide untuk menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif gaya TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas VII.

Sebagai salah satu bentuk pendidikan, pembelajaran kooperatif mengandalkan gagasan siswa untuk saling mengajar. Peran guru saat proses belajar mengajar tidaklah penting. Di dalam kelas, siswa dapat belajar satu sama lain. Ternyata belajar dari teman sebaya lebih bermanfaat dibandingkan belajar dari guru (Tullis & Goldstone, 2020). Siswa didorong untuk bekerja sama sepanjang proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan kooperatif, seperti jenis TGT (*Teams Game Tournament*).

TGT (*Teams Game Tournament*) adalah proses pembelajaran kooperatif 5 tahap yang meliputi: “fase presentasi kelas, fase pembentukan tim, fase permainan, fase turnamen, dan fase pengenalan”. Pada tingkat presentasi kelas ini, siswa bertanya, menjawab, dan merespons dengan rasa percaya diri yang semakin meningkat. Guru memfasilitasi kegiatan diskusi pada tahap presentasi. Pendidik harus menggunakan metode kreatif untuk menarik minat siswanya. Guru perlu mengajukan banyak pertanyaan untuk menumbuhkan lingkungan di mana siswa merasa nyaman berbagi pemikiran mereka dalam kelompok. Seorang guru dapat

menunjuk anak-anak yang belum aktif mengungkapkan pikirannya jika siswa tersebut terlalu malu untuk berbicara sendiri. Dalam penelitian ini, memberikan suara kepada siswa melalui tanya jawab terbukti menjadi strategi yang berhasil untuk mengembangkan lingkungan kelas yang interaktif.

Dalam pembelajaran kooperatif gaya TGT (*Teams Game Tournament*), pembentukan tim merupakan langkah kedua. Setiap tim memiliki kekuatan yang sama berkat pembentukan pengelompokan yang bervariasi berdasarkan faktor-faktor seperti kecerdasan, aktivitas, dan gender. Webb mengklaim bahwa dalam kelompok yang bakat anggotanya bervariasi, mereka yang berkemampuan lebih tinggi cenderung membantu mereka yang berkemampuan lebih rendah. Berbeda dengan kelompok yang kemampuan anggotanya lebih mirip.

Dalam penelitian ini, tim dibentuk sedemikian rupa sehingga mewakili berbagai prestasi skolastik dan identitas gender, seperti yang direkomendasikan oleh literatur tentang pembelajaran kooperatif. Mungkin ada beberapa anak yang mengalami ketidakcocokan sosial di kelas, namun jika guru telah membangun bahasa yang sama dengan siswa, kelas dapat berfungsi semulus mungkin untuk tujuan pendidikan. Setiap kali kelompok berkumpul, ada orang baru yang bergabung untuk memastikan hal ini tidak terjadi lagi.

Pembelajaran kooperatif memerlukan diskusi individu dan kelompok. Kegiatan diskusi merupakan landasan pembelajaran kooperatif, kata Jarolim dan Parker (2020). Ini mewakili berbagai perspektif dan ide dari dalam kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif gaya TGT, kegiatan diskusi paling sering dilakukan pada tahap presentasi kelas dan pada saat permainan tim. Mungkin sulit memikirkan topik untuk diskusi kelompok.

Ngalimun (2021) menyarankan agar instruktur mengupayakan dinamika kelompok yang bersatu dan kohesif, serta “meningkatkan rasa kompetitif antar kelompok, suasana diskusi yang nyaman dan menyenangkan serupa dalam kondisi permainan”, yaitu dengan instruktur bersikap terbuka, baik hati, lembut, sopan, dan menyediakan makanan santai. Presentasikan temuan kelompok untuk memicu percakapan lebih lanjut setelah menyelesaikan proyek.

Permainan akademik merupakan tahap ketiga dari pembelajaran kooperatif dengan model TGT. Inilah ciri paling khas dari pembelajaran kooperatif ragam TGT. Menurut Fathurrohman (2021), pembelajaran kooperatif model TGT memanfaatkan kegiatan pembelajaran dengan permainan untuk menanamkan kecintaan belajar, menjadikan belajar lebih menyenangkan, dan mendorong akuntabilitas, kejujuran, kolaborasi, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar aktif di kalangan siswa. Studi ini menemukan bahwa siswa paling terlibat saat bermain game. Anak-anak lebih terlibat dan bersemangat selama bagian diskusi dibandingkan saat presentasi. Ketika siswa mencoba menjawab pertanyaan permainan, mereka terlibat dalam perdebatan yang lebih hidup.

Dalam pembelajaran kooperatif gaya TGT, turnamen mewakili tahap keempat dan terakhir. Tahap pembelajaran TGT yang meliputi permainan ditandai dengan turnamen. Pada titik ini, siswa bersaing satu sama lain untuk melihat tim mana yang dapat mencapai prestasi paling banyak. Karena setiap kelompok mencakup siswa mulai dari yang paling cerdas hingga yang paling tidak cerdas, persaingan yang terjadi adalah sehat bagi semua orang yang terlibat. Siswa bersaing dalam kelompoknya masing-masing melawan siswa lain yang mempunyai

kemampuan serupa. Bagi semua komunitas, hal ini pada akhirnya berarti keadilan. Hal ini sejalan dengan pandangan Siska (2022) yang berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif dapat menutup kesenjangan yang diakibatkan oleh persaingan, yang menyebabkan sebagian siswa meningkatkan pengetahuannya sementara sebagian lainnya semakin tertinggal.

Mengenali atau memberi penghargaan kepada kelompok yang berkinerja terbaik menyimpulkan pembelajaran kooperatif gaya TGT. Tim pemenang dipenuhi rasa bangga setelah meraih kemenangan. Sedangkan tim yang belum meraih kemenangan akan terinspirasi untuk meraihnya di babak selanjutnya. Hadiah untuk tim pemenang mendorong semua peserta untuk melakukan yang terbaik dan menjadi yang teratas. Kelompok pemenang, selain merasa yakin, juga bergembira karena bisa menang. Dwijuliani berpendapat, pemberian penghargaan kepada tim atas upayanya mengangkat keberhasilan mahasiswa akan menginspirasi kelompok lain untuk melakukan hal serupa. Dorongan untuk mengungguli persaingan berdampak pada seberapa banyak pekerjaan yang dilakukan dalam penelitian ini. Di sisi lain, siswa didorong untuk bekerja menuju tujuan bersama dengan prospek menerima insentif yang menarik.

Memasukkan insentif ke dalam proses pembelajaran akan meningkatkan kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2020) *“Cooperative learning methods in which each group member has a unique subtask have positive achievement effects only group reward are provided. Group reward and individual accountability are held to be essential to the instructional effectiveness of cooperative learning methods”*. Maksud dari pandangan ini adalah ketika ada rasa saling menghormati dan mengagumi di antara teman sekelas, siswa akan lebih mungkin untuk bekerja sama dan mencapai lebih banyak hal. Metode pengajaran yang menekankan rasa saling menghormati dan tanggung jawab pribadi cenderung memberikan hasil terbaik bagi siswa. Kontribusi individu sangat penting bagi keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuannya. Menurut Pertiwi dkk. (2019), hadiah kelompok mendorong anggota untuk saling membantu. Ketika satu orang melakukannya dengan baik, maka seluruh kelompok akan melakukannya dengan baik. Hal ini akan menginspirasi semua orang dalam kelompok untuk melakukan bagian mereka untuk memastikan keberhasilan tim.

CONCLUSION

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT (Teams Game Tournament)* dalam konteks pendidikan PKn telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan siswa kelas VII SMP. Negeri 10 Palembang. Peningkatan keterlibatan pendidikan PPKn pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Palembang dilihat dari perbandingan persentase keaktifan pembelajaran PPKn pada siklus I dan II. Proporsi awal siswa yang mengikuti pembelajaran aktif sebelum penerapan intervensi adalah 28,57%. Selanjutnya setelah dilaksanakan intervensi pada siklus I, proporsi ini meningkat menjadi 71,43%. Setelah melalui masa refleksi dan upaya penyempurnaan proses pembelajaran selanjutnya, tingkat keterlibatan dalam PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) meningkat menjadi 85,71% pada siklus II.

Setelah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* diterapkan, guru harus menyesuakannya untuk memenuhi kebutuhan

siswanya. Permainan akademik perlu diadaptasi oleh guru agar lebih seru dan menarik bagi siswa. Pembelajaran kooperatif ragam TGT (*Teams Game Tournament*) memerlukan waktu karena banyaknya langkah yang terlibat. Siswa diharapkan memperhatikan arahan guru dan mengikuti pedoman kegiatan yang telah ditetapkan.

REFERENCES

- Andriani, Y., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Pada Smp Negeri 8 Prabumulih. *Jpt: Jurnal Pendidikan Tematik*.
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Indriyani, I., Ahied, M., & Rosidi, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving (Dlps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Bencana Alam. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1). <https://doi.org/10.31851/Luminous.V1i1.3442>
- Pradja, B. P., Krismiyanti, D., Charoma, S., & Syafrudin. (2021). Pengaruh Keefektifan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xii. *Sinasis*, 2(1).
- Restiani, R., Suyanto, S., & ... (2019). *Perbedaan Hasil Belajar Antara Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Pair Checks*. Prosiding
- Rinjani, C. (2021). Metode Reward Dan Punishment Dalam Pendidikan Islam Perspektif Hadis Bukhari Dan Muslim. *Ruhama : Islamic Education Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.31869/Ruhama.V4i2.2918>
- Tullis, J. G., & Goldstone, R. L. (2020). Why Does Peer Instruction Benefit Student Learning? *Cognitive Research: Principles And Implications*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/S41235-020-00218-5>
- Ferguson-Patrick, Kate. 2020. "Cooperative Learning In Swedish Classrooms: Engagement And Relationships As A Focus For Culturally Diverse Students" *Education Sciences* 10, No. 11: 312. <https://doi.org/10.3390/Educsci10110312>
- Riisla, Katrin, Hein Wendt, Mayowa T. Babalola, And Martin Euwema. 2021. "Building Cohesive Teams—The Role Of Leaders' Bottom-Line Mentality And Behavior" *Sustainability* 13, No. 14: 8047. <https://doi.org/10.3390/Su13148047>
- Fath, Ayatullah. (2021). Teams Games Tournament Assisted By Tic Tac Toe Media On The Effectiveness Of Students In Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*. 13. 1287-1294. [10.35445/Alishlah.V13i2.784](https://doi.org/10.35445/Alishlah.V13i2.784).
- Siska, N., & Lufri, L. (2022). The Effect Of The Application Of The Cooperative Learning Model Type The Power Of Two On The Science Competence Of Class Vii Junior High School Students. *Universe*, 3(1), 46-50. <https://doi.org/10.24036/Universe.V3i1.158>
- Dwijuliani, R & Rijanto, Tri & Munoto, Munoto & Nurlaela, Luthfiyah & Basuki, Ismet & Maspiyah,. (2021). Increasing Student Achievement Motivation During Online Learning Activities. *Journal Of Physics: Conference Series*. 1810. 012072. [10.1088/1742-6596/1810/1/012072](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012072).

- Rivera-Pérez, Sergio & León Del Barco, Benito & González-Bernal, Jerónimo & Iglesias, Damián. (2020). Cooperative Learning And Approach Goals In Physical Education: The Discriminant Role Of Individual Accountability. *Revista De Psicodidáctica (English Ed)* . 26. 10.1016/J.Psicoe.2020.11.001.
- Pertiwi, Sathi. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sdn Jombang 2 Ciputat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Mh Thamrin*. 1. 41-49. 10.37012/Jipmht.V1i1.6.