



Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang)

Nela Avrilia Salsabila^{1*}, Asih Selma Al Karamy², Siti Rohmah³, Anisa Nurhasanah⁴,
Imas Mahliah⁵, Ahmad Supena⁶

¹⁻⁶ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email : nsalsabilawantoro@gmail.com

Alamat: Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117

Korespondensi penulis: nsalsabilawantoro@gmail.com*

Abstract. *This research focuses on the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to enhance student participation at SMAN 6 Pandeglang. This topic is significant because many students exhibit low engagement in collaborative learning environments. TGT, as a cooperative model, involves students in competitive games that encourage their active involvement. The research employs a qualitative descriptive method, following five steps of TGT implementation: information delivery, team formation, games, tournaments, and group awards. The findings indicate that the application of the TGT model successfully improved student participation and motivation. Students reported feeling more engaged and enthusiastic during the learning process. In conclusion, the TGT model is effective not only in increasing student participation but also in fostering 21st-century skills such as collaboration and communication.*

Keywords: *TGT, student participation, collaborative learning.*

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa di SMAN 6 Pandeglang. Topik ini penting karena banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran kolaboratif. TGT sebagai model kooperatif, melibatkan siswa dalam permainan yang bersifat kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan lima langkah penerapan TGT: penyampaian informasi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berhasil meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Siswa merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, model TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kerja sama dan komunikasi

Kata Kunci: TGT, Partisipasi Belajar Siswa, Pembelajaran Kolaboratif

1. LATAR BELAKANG

PPLK (Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan) atau PPL (Praktik Pengenalan Lapangan) menjadi salah satu program di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) untuk memberikan pengalaman praktik persekolahan bagi mahasiswa. Dasar program ini adalah terbitnya Permenristekdikti Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru dengan istilah Praktik Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Dalam kebijakan tersebut dijelaskan bahwa PLP adalah proses pengamatan /observasi dan pemagangan yang dilakukan

mahasiswa Program Sarjana Pendidikan untuk mempelajari aspek pembelajaran dan pengelolaan pendidikan di satuan pendidikan.

PLP dirancang untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam mengenal dunia persekolahan, baik dari aspek manajemen sekolah, kegiatan pembelajaran, maupun interaksi sosial di lingkungan pendidikan. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan teori yang telah mereka pelajari di bangku kuliah dengan praktik di lapangan. Hal ini mencakup pengenalan terhadap tugas-tugas administratif, strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, serta pengembangan hubungan profesional dengan guru, siswa, dan staf sekolah lainnya. Selain itu, PLP bertujuan untuk memperkuat kompetensi pedagogik, sosial, dan kepribadian mahasiswa sebagai calon guru. Melalui program ini, mahasiswa dihadapkan pada berbagai situasi nyata yang menuntut mereka untuk mampu beradaptasi, berpikir kritis, dan mengambil keputusan yang tepat dalam konteks pendidikan. Misalnya, mahasiswa tidak hanya mempelajari cara menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tetapi juga memahami tantangan yang muncul saat mengimplementasikannya di kelas.

Program PLP juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk melihat secara langsung bagaimana lingkungan sekolah berfungsi sebagai ekosistem pendidikan. Mereka dapat mempelajari peran guru dalam membangun iklim belajar yang positif, mendampingi siswa dalam mengembangkan potensi, serta menghadapi berbagai dinamika sosial di sekolah. Pengalaman ini menjadi bekal berharga yang akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi kompleksitas profesi guru di masa depan.

PLP adalah muara akhir dari seluruh teori pendidikan yang telah dihayati dan dialami oleh mahasiswa di LPTK. Melalui PLP, mahasiswa dapat menarik hubungan antara pengetahuan yang telah mereka peroleh dari perkuliahan dengan kenyataan di sekolah. Dengan pengalaman kegiatan di lapangan, lulusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) diharapkan menjadi sarjana pendidikan yang mampu menempuh program lanjutan dalam PPG sehingga menjadi guru bermutu, berkarakter, dan bersertifikat guru profesional.

Pengenalan lingkungan persekolahan atau praktik mengajar merupakan salah satu tahap penting dalam pendidikan calon guru di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Melalui praktik ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman langsung di lapangan, tetapi juga mempersiapkan diri untuk menjadi pendidik yang kompeten di tengah tuntutan perubahan zaman, khususnya dalam menghadapi tantangan keterampilan mengajar abad 21.

Selain itu, mahasiswa juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif.

Keterampilan mengajar abad 21 sangat menekankan pada kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, praktik pengenalan lingkungan persekolahan bagi mahasiswa FKIP harus mencakup elemen-elemen yang mendukung pengembangan keterampilan ini. Mahasiswa tidak hanya diajarkan teori-teori pendidikan, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan tersebut dalam situasi yang sesungguhnya. Mengajar di abad 21 mengharuskan guru untuk tidak hanya mampu menyampaikan materi, tetapi juga mampu memotivasi siswa, membangun hubungan yang positif, serta mengelola dinamika kelas dengan bijaksana.

Pembelajaran abad 21 tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi lebih kepada penciptaan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Menurut Sagala (2013), pembelajaran abad 21 menekankan pada empat keterampilan utama, yang sering disebut sebagai 4C: *Critical thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, dan *Communication*. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang dapat mengakomodasi keempat keterampilan ini dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran abad 21 membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif, dan mengutamakan partisipasi aktif dari siswa. Dalam konteks ini, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki relevansi yang sangat besar karena dapat mendorong pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Suwartono & Suryadi (2017) dalam jurnal "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa*", "model pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa yang penting untuk pembelajaran abad 21. Dengan adanya elemen kompetisi yang menyenangkan dan kerja sama tim, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran lebih baik, tetapi juga memperoleh keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja." (Suwartono & Suryadi, 2017).

Model pembelajaran TGT juga memiliki keuntungan yakni memberi siswa kesempatan untuk belajar secara aktif melalui kompetisi dan permainan yang terstruktur. Ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, di mana mereka merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena ada elemen kesenangan dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan

adanya unsur permainan, siswa cenderung lebih bersemangat untuk belajar dan lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Mursyidah (2016) dalam jurnal "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa*" menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa. Dalam penelitiannya, siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan peningkatan dalam hal keterlibatan diskusi, kerja sama dalam kelompok, dan motivasi untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan pengenalan lingkungan persekolahan, penting bagi mahasiswa FKIP untuk mengintegrasikan keterampilan mengajar dan menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran abad 21. Hal tersebut dilakukan melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam praktik mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Adapun berbagai studi sebelumnya menunjukkan efektivitas model ini dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Sagala (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran abad 21 menuntut metode yang inovatif dan interaktif untuk memfasilitasi keterampilan kolaboratif dan komunikasi. Model TGT, dengan struktur kelompoknya, sangat sesuai dengan tuntutan tersebut.

Dalam penelitian oleh Fauziyah et al. (2020), penerapan TGT di MTs Ahmad Yani menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi belajar siswa pada pelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa elemen kompetisi dalam TGT dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif berkontribusi dalam pembelajaran. Selain itu, Jasni dan Hastuti (2021) menyoroti penggunaan aplikasi Quizizz bersamaan dengan model TGT untuk meningkatkan partisipasi belajar sejarah di SMAN 2 Pariaman. Integrasi teknologi dalam pembelajaran kooperatif memperkuat interaksi antar siswa dan menjadikan proses belajar lebih menarik.

Ini relevan dengan penelitian di SMAN 6 Pandeglang, di mana penggunaan alat bantu pembelajaran yang inovatif dapat mendukung penerapan TGT. Lantaran dalam Mursyidah (2016) juga menekankan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif seperti TGT tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga membangun keterampilan sosial yang penting.

Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk tidak hanya meningkatkan partisipasi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Dengan demikian, kajian teoritis ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT di SMAN 6 Pandeglang memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mereka.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif yang mana dilakukan untuk mengamati interaksi siswa selama penerapan model TGT, sementara wawancara akan memberikan wawasan lebih dalam mengenai pengalaman dan persepsi siswa terhadap model pembelajaran selain itu ada teknik wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis dokumen seperti catatan harian dan hasil kuesioner.

Peneliti juga menggunakan teori konstruktivisme yang dimana siswa dapat membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka. Siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sekelas, yang dapat memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Oleh karena itu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di SMAN 6 Pandeglang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran kooperatif yang interaktif dan menyenangkan. Metode penelitian kualitatif deskriptif akan memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas TGT dalam konteks ini, didukung oleh teori pembelajaran kooperatif, motivasi belajar, dan konstruktivisme.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Praktik Mengajar bagi mahasiswa FKIP dalam kegiatan PLP dilaksanakan secara langsung di sekolah yang telah ditentukan, salah satunya yaitu SMA Negeri 6 Pandeglang. SMA Negeri 6 Pandeglang merupakan sekolah menengah atas berstatus negeri yang terletak di Kecamatan Majasari, Pandeglang, Banten. Sekolah ini telah terakreditasi A dan menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Lokasi sekolah berada di Jalan Pendidikan No. 2, Desa Karaton, Pandeglang. Kegiatan selama Pengenalan Lingkungan Persekolahan meliputi kegiatan observasi kelas, penyusunan perangkat ajar, dan praktik mengajar di kelas.

Pada saat melakukan observasi di beberapa kelas, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Meskipun pelajaran yang diberikan sudah diupayakan untuk relevan dan menarik, sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi mereka dalam diskusi kelas, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, dan respons terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Meskipun kegiatan sudah berfokus pada pendekatan *student center*, dan siswa dibagi kedalam kelompok belajar. Namun, dalam kelompok tersebut, masih banyak siswa yang hanya menjadi pendengar atau hanya ikut bekerja saat teman sekelompoknya memberikan instruksi. Tidak ada banyak inisiatif dari mereka untuk menyampaikan pendapat atau menyelesaikan tugas secara mandiri. Siswa yang lebih aktif dalam kelompok cenderung mengambil alih tugas, sementara yang lain lebih memilih untuk diam dan menunggu hingga hasil diskusi sudah ada. Ketika kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja mereka, hanya beberapa siswa yang berbicara, sementara lainnya tidak memberikan kontribusi berarti. Hal ini tentu berdampak pada dinamika pembelajaran yang kurang berkembang, karena banyak siswa tidak terlibat secara maksimal dalam kegiatan belajar.

Implementasi Penerapan Model TGT

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif dapat menjadi solusi yang efektif. TGT adalah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerja tim, yang dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Model ini tidak hanya menekankan pada pemahaman materi, tetapi juga melibatkan siswa dalam interaksi sosial, kolaborasi, serta memberikan rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap pencapaian kelompok.

Ada beberapa cara untuk mendapatkan hasil belajar terbaik bagi siswa, tetapi salah satunya adalah dengan menggunakan model pengajaran yang sesuai. Sintaks, sejenis model pendidikan, adalah skenario yang dirancang dan dikembangkan dengan cara yang serupa. Untuk mengembangkan latihan fisik dan mental bagi siswa yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan keterampilan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dikatakan oleh Sudjana (2010) bahwa, "Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengetahuan". Secara teoritis, baik faktor internal maupun eksternal mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal mencakup faktor psikologis dan fisik, sementara faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan non-sosial. Salah satunya adalah strategi, model, atau metode yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Salah satu

model kooperatif yang sering digunakan adalah Model *Teams Game Tournament* (TGT). Inti dari model kooperatif adalah pendidikan dalam kelompok yang beragam yang mendorong kerja sama tim di antara peserta sehingga menghasilkan kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam semua *Teams Game Tournament* yaitu jenis model pembelajaran di mana setiap kelompok terdiri dari lima hingga enam siswa. Dalam model ini, ada permainan (pertandingan) yang dapat membantu kemampuan kognitif siswa dan juga ada hadiah sebagai sarana untuk mengekspresikan rasa terima kasih dalam situasi tertentu. Menurut Priansa (2017), tujuan dari model pendidikan *Teams Games Tournament* adalah untuk: meningkatkan kolaborasi antara siswa dan guru dalam memecahkan masalah, membantu siswa mengembangkan sikap positif di kelas, mendorong siswa untuk menerima semua umpan balik dari siswa lain, dan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif di masa depan.

Penerapan model pembelajaran TGT diimplementasikan melalui serangkaian tahapan. Adapun yang menjadi sintaks pada model pembelajaran ini dalam Jasni (2021) di antaranya yakni ada penyajian kelas/*class presentation*, pengelompokan/*teams*, permainan/*games*, pertandingan/*tournament*, penghargaan kelompok/*team recognition*, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Penyajian kelas/*class presentation*

Pemaparan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar kepada peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat memperhatikan pemaparan materi tersebut dengan seksama agar peserta didik paham mengenai materi yang disampaikan serta peserta didik dapat dengan mudah mengerjakan tugas yang akan diberikan.

b. Pengelompokan/*teams*

Pengajar membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dalam suatu kelas. Setelah itu setiap anggota berkumpul dengan kelompok yang sudah dibuat. Pengajar menjelaskan instruksi yang akan mereka kerjakan.

c. Permainan/*Games*

Sebelum masuk ke sesi pertandingan pengajar memberikan *games* yaitu pengajar menugaskan kepada peserta didik untuk menuliskan apa saja yang mereka pahami pada materi pembelajaran yang telah dipaparkan oleh pengajar sebagai cara untuk melatih fokus serta kesiapan peserta didik.

d. Pertandingan/tournament

Pada tahap ini setiap perwakilan dari kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan secara bergantian satu sama lainnya.

e. Penghargaan kelompok/team recognition

Pengajar memberikan suatu penghargaan sebagai apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor tinggi pada kegiatan *tournament* yang telah dilaksanakan. Seperti fase setelah turnamen atau lomba selesai, guru akan mengumumkan kelompok yang berhasil meraih kemenangan. Setiap tim atau kelompok berhak mendapatkan sertifikat atau hadiah jika rata-rata skor mereka memenuhi kriteria penghargaan yang telah ditetapkan. Tim atau kelompok akan diberi gelar “*Super Team*” jika rata-rata skor mencapai 50 atau lebih, “*Great Team*” jika rata-rata berada di antara 40 hingga 50, dan “*Good Team*” jika rata-ratanya di bawah 40 (Paramitha, 2020). Hal ini diharapkan dapat memberikan kebahagiaan kepada peserta didik atas prestasi yang telah mereka raih.

Penerapan model TGT menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat memberi -kan kesempatan bagi siswa untuk merasakan pengalaman kompetisi yang sehat melalui turnamen. Dalam setiap sesi turnamen, siswa berlomba-lomba untuk meraih poin bagi tim mereka berdasarkan kinerja dalam permainan edukatif yang telah disiapkan. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras agar tim mereka dapat menang. Kegiatan turnamen ini menjadi pendorong tambahan bagi siswa untuk mempersiapkan diri dengan baik sebelum mengikuti permainan dan turut serta berpartisipasi dalam proses belajar.

Peningkatan Partisipasi dalam Hasil Belajar Siswa Melalui Model TGT

Penerapan model TGT di SMAN 6 Pandeglang selama satu sesi pertemuan pembelajaran berdampak positif terhadap hubungan antara guru dan siswa. Interaksi yang lebih intensif selama kegiatan kelompok dan turnamen memungkinkan guru untuk lebih memahami kebutuhan serta tantangan yang dihadapi oleh setiap siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik ini, guru dapat memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran sesuai dengan karakteristik atau kebutuhan peserta didik.

Lantaran sebelum penerapan model TGT, banyak siswa merasa kurang termotivasi dan tidak aktif dalam kelas. Namun, setelah penerapan model ini, terdapat perubahan signifikan dalam sikap dan keterlibatan mereka. Selama proses implementasi TGT, mahasiswa PPL bertindak sebagai guru di kelas dan melakukan refleksi terhadap setiap sesi pertemuan pembelajaran dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka

selama kegiatan berlangsung. Umpan balik ini sangat berharga karena memberikan wawasan tentang aspek-aspek mana dari model TGT yang paling efektif dan mana yang perlu diperbaiki.

Siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri ketika belajar dalam kelompok dan menikmati suasana kompetitif yang ada. Dengan adanya elemen permainan dan turnamen, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan tetapi juga merasa termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademis tetapi juga membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial siswa. Dengan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, suasana kelas menjadi lebih kondusif, bersemangat, dan bergembira untuk pembelajaran karena semua anggota kelas atau siswa terlibat. Sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan berbagi pendapat secara serius yang mana kedepannya akan memungkinkan untuk mendapatkan peningkatan ke arah jauh lebih baik daripada proses hasil sebelumnya.



Gambar 1 Penerapan TGT di Kelas XII 10 Mata Pelajaran PP



Gambar 2 Penerapan TGT di Kelas XII 7 Mata Pelajaran Sosiologi



Gambar 3 Penerapan TGT di Kelas XII 6 Mata Pelajaran Sosiologi



Gambar 4 Penerapan TGT di Kelas XI 7 Mata Pelajaran Sejarah



Gambar 5 Penerapan TGT di Kelas XI 2 Mata Pelajaran Sejarah

Pengalaman ini membentuk ikatan yang lebih kuat antara siswa dan guru (Fauz -iah *et al*, 2020), menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung. Penerapan model TGT juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Ketika siswa bekerja dalam kelompok, mereka belajar untuk saling menghargai kontribusi satu sama lain dan memahami pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Sehingga keterampilan penting ini akan bermanfaat bagi mereka di luar lingkungan sekolah.

Tantangan dari penerapan model TGT sendiri kadang kala masih ditemukan melalui aktivitas dan kemampuan berfikir siswa yang bervariasi untuk berkolaborasi dalam satu kelompok tersebut. Salah satu yang paling banyak dihadapi baik dalam jenjang kelas fase F adalah heterogenitas siswa dalam satu kelompok. Dalam kelas, siswa datang dengan latar belakang, minat, dan tingkat kemampuan yang berbeda. Hal ini dapat menyulitkan mereka untuk berkolaborasi secara efektif selain terorganisir dengan tujuan yang sama, mendapatkan penghargaan kelompok “Super Team” untuk nilai di atas 50 lebih unggul dari kelompok lain.

Namun, jika anggota kelompok tidak dapat berfungsi sebagai tim yang solid, pencapaian ini menjadi sulit dicapai. Siswa yang lebih cepat memahami materi mungkin merasa frustrasi ketika anggota kelompok lain kesulitan, sementara siswa yang lebih lambat mungkin merasa tertekan atau tidak percaya diri. Karenanya penciptaan suasana yang mendukung di mana setiap siswa merasa dapat dihargai dan termotivasi untuk terus merasa berkontribusi dikedepankan dalam proses turnamen ini dengan ikut berperan dalam kelompok sebagai fasilitator, penghubung siswa antara permainan dan semua kelompok mendapatkan *treatment* yang sama rata.

Akan tetapi selain itu, perilaku siswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan model TGT. Dalam kelompok, ada kalanya beberapa siswa menunjukkan perilaku yang kurang berdisiplin atau tidak fokus pada tugas yang diberikan. Hal ini dapat mengganggu

proses pembelajaran dan memengaruhi dinamika kelompok. Guru perlu menerapkan strategi manajemen kelas yang efektif untuk memastikan bahwa semua siswa tetap terlibat dan fokus pada tujuan pembelajaran.

Waktu juga menjadi tantangan dalam penerapan TGT. Model ini memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam konteks pembelajaran yang padat, guru harus bijak dalam mengatur waktu agar semua aspek pembelajaran dapat tercapai tanpa terburu-buru. Komunikasi antaranggota kelompok juga menjadi perhatian penting. Siswa dengan kemampuan komunikasi yang kurang baik mungkin mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau ide mereka, sehingga menghambat kolaborasi. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendukung interaksi positif antar siswa harus terus dapat ditingkatkan melalui berbagai percobaan model pembelajaran, baik salah satunya dengan TGT. Meski dalam prosesnya tetap tak luput dari tantangan, model TGT tetap menawarkan banyak manfaat. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan kerja sama dalam kelompok, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan praktik mengajar mahasiswa FKIP di SMA Negeri 6 Pandeglang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran meskipun telah diterapkan pendekatan *student-centered*. Untuk mengatasi masalah tersebut maka mahasiswa tersebut menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang diharapkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa di SMA Negeri 6 Pandeglang tersebut. Model TGT mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui permainan, kompetisi, dan kerja tim, yang dapat meningkatkan kolaborasi, sikap positif, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penerapan model ini dilakukan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari penyajian materi, pengelompokan siswa, permainan, pertandingan hingga penghargaan kelompok, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku Sagala, S. (2013). *Konsep dan makna pembelajaran abad 21*. Jakarta: Alfabeta.
- Fauziah, N., Nulinnaja, R., & Aziizah, H. A. (2020). Model Team Games Tournaments (TGT) dalam meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa MTs Ahmad Yani Jabung Kab Malang. *Jurnal Socius*, 9(2).

- Jasni, S. M., & Hastuti, H. (2021). Upaya peningkatan partisipasi belajar sejarah menggunakan model TGT dengan aplikasi Quizizz di SMAN 2 Pariaman. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 440-448.
- Marbun, T. (2021). Peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 22.
- Mursyidah, N. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 49(1), 55-64.
- Paramitha, D. O. (2020). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Center for Open Science*.
- Putra, E. O. (2021). *Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*. Rumah Literasi Publishing.
- Suhimo, F., Yudi, & Susanto, E. (2021). Hasil belajar model discovery learning dalam peningkatan partisipasi belajar pembelajaran PPKn kelas X SMAN 1 Lemahabang. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 130-134.
- Suwartono, S., & Suryadi, D. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50(1), 63-72.
- Tini, S. Y. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni (JPVS)*, 2(1), 21-30.