

PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA LEVELING CARD BOARDS

Isnanda Nur Ramdani¹, Danang Tunjung Laksono²

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah
Surakarta^{1,2}

isnandanurr@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dalam proses belajar bagi peserta didik. Inisiatif penelitian ini timbul dari keprihatinan terhadap tingkat partisipasi yang kurang dari peserta didik dalam lingkungan kelas. Fokus utama dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT dengan memanfaatkan media sebagai sarana untuk meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pedoman atau gambaran terhadap penerapan model pembelajaran TGT berbasis kooperatif dengan penggunaan media guna meningkatkan tingkat partisipasi belajar peserta didik kelas X di SMA. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-H di SMA Negeri 7 Surakarta, yang berjumlah 36 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas melalui pelaksanaan 2 siklus PTK yang dimulai dengan tahap pra siklus. Data dikumpulkan melalui pengamatan dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada setiap siklus, terlihat peningkatan yang positif pada tingkat partisipasi peserta didik. Tingkat partisipasi peserta didik mengalami peningkatan signifikan, dari 22% pada pra siklus, menjadi 44% pada siklus I, dan mencapai 73% pada siklus II. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media dapat secara efektif meningkatkan tingkat partisipasi belajar peserta didik kelas X-H di SMA Negeri 7 Surakarta.

ABSTRACT

This research aims to enhance participation in the learning process among students. The initiative stems from concerns regarding the insufficient level of student participation within the classroom environment. The primary focus of this research is an implementation of the Team Games Tournament instructional model, utilizing media as a means to augment student participation levels in the learning process. The objective is to provide guidance or an overview of the application of the cooperative-based TGT instructional model with media usage to improve participation levels among 10th-grade students in a high school setting. The research subjects are 36 students from class X-H at SMA Negeri 7 Surakarta. The research methodology employed is classroom action research, executed through two cycles of action research.. Data collection is conducted through observation and documentation. Based on the observations and documentation from each cycle, a positive increase in student participation levels is evident. Student participation rates experience a significant rise, from 22% in the pre-cycle phase to 44% in cycle I, and reaching 73% in cycle II. The findings affirm that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) instructional model with media can effectively enhance participation levels among 10th-grade students at SMA Negeri 7 Surakarta.

Kata kunci:

keaktifan belajar peserta didik; pendidikan Pancasila; pembelajaran kooperatif; Team Games

Keywords:

The learning effectiveness of learners; Pancasila education; cooperative learning; Team Games Tournament (TGT);

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk peserta didik dalam belajar baik di sekolah maupun di lingkungan lain. Pada abad ke-21, sistem pendidikan berkembang pesat mengikuti persyaratan pendidikan global. Departemen pendidikan memutuskan untuk mengembangkan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas praktik pendidikan dan mempersiapkan lulusan berkualitas yang akan siap menghadapi pembangunan global, masyarakat global di masa depan, dan tuntutan tempat kerja. Menurut PISA (2012), pendidikan dituntut untuk melengkapi siswa dengan kegiatan belajar yang dapat mendorong peserta didik untuk menjadi orang yang aktif, bertanggung jawab, dan terlibat (Shabrina & Astuti, 2022). Peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Peserta didik harus mengubah peran mereka dari sekedar konsumen pasif informasi di kelas menjadi aktif sehingga bisa mengembangkan kemampuan diri dengan cara yang bermakna bagi dirinya (Sari et al., 2022). Aktif dalam pembelajaran harapannya dapat menjadi modal untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Samosir, 2022). Mengingat dunia sekarang ini semakin berkembang pesat. Fenomena tersebut menjadi sebuah masalah karena idealnya transformasi pendidikan yang terjadi pada abad 21 saat ini mengarahkan agar pembelajaran yang ada tidak hanya menghasilkan pengetahuan semata, tetapi juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan 6C yaitu Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Culture/Citizenship, and Character education/connectivity (Rismorlita et al., 2021)

Salah satu komponen dari tercapainya kolaborasi adalah adanya keaktifan dari peserta didik (Firsty Mariadini et al., 2021). Hal ini sesuai dengan komponen kolaborasi yaitu dapat berpartisipasi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibel dalam bekerja, saling menghargai, dan komitmen untuk mencapai tujuan kelompok. Keaktifan belajar merupakan proses penting dalam mencapai tujuan belajar, karena tanpa keaktifan belajar maka siswa sama saja dengan tidak melakukan proses belajar dan tidak mampu mencapai tujuan belajar (Wahyuningsih, 2020). Keaktifan tersebut juga berkaitan dengan keterlibatan guru (Eftaeni & Istiandaru, 2020). Keaktifan belajar dapat dimunculkan dalam pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator. Menurut Sardiman, keaktifan belajar peserta didik melibatkan aktivitas fisik dan mental yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Aktivitas fisik mencakup keterlibatan peserta didik dalam kegiatan aktif dengan anggota tubuh, seperti membuat sesuatu, bermain, atau bekerja (Thalita, 2019). Sementara itu, aktivitas mental melibatkan penggunaan daya jiwa peserta didik seoptimal mungkin dan berfungsi dalam konteks pembelajaran. Sudjana lebih rinci menjelaskan indikator keaktifan belajar, yang mencakup (1) partisipasi dalam melaksanakan tugas belajar oleh peserta didik, (2) keterlibatan peserta didik dalam pemecahan masalah, (3) kemauan untuk bertanya kepada teman atau guru, (4) kemauan untuk mencari informasi untuk pemecahan masalah, (5) dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, (6) mampu mengevaluasi kemampuan diri dan hasil yang dicapai, (7) peserta didik berlatih dalam memecahkan masalah, dan (8) menerapkan informasi yang diperoleh (Thalita, 2019). Dari penjabaran tersebut, terlihat bahwa tingkat partisipasi belajar peserta didik dianggap kurang memadai ketika mereka tidak aktif dalam menjalankan tugas, tidak terlibat dalam upaya pemecahan masalah, tidak mengajukan pertanyaan kepada rekan atau guru, absen dalam diskusi kelompok, dan tidak menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

Pembelajaran bukan hanya menyalurkan pengetahuan yang dimiliki guru kepada siswa namun juga kondisi belajar yang kondusif untuk siswa aktif belajar hingga tujuan belajar tercapai. Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk membangun suatu lingkungan pembelajaran yang menstimulus inovasi, pemikiran kritis, dan kolaborasi di kalangan para peserta didik. Dalam sistem Kurikulum Merdeka, peserta didik akan ikut serta dalam proses pembelajaran yang melibatkan keterlibatan aktif dan kreatif. Mereka akan dipacu untuk mengeksplorasi minat pribadi mereka, mengembangkan proyek-proyek yang berbasis kegiatan, dan memperoleh pengalaman belajar yang nyata dalam dunia nyata. Kurikulum ini menekankan pentingnya kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi.

Berdasarkan data awal (pra siklus) yang diamati oleh peneliti, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran berlangsung. Diketahui bahwa keaktifan peserta didik di kelas X-H SMA Negeri 7 Surakarta masih cukup rendah. Berdasarkan hasil observasi di kelas nampak bahwa pada kegiatan pembelajaran saat guru mengajukan pertanyaan, peserta didik hanya diam saja. Saat guru memberikan ice breaking berupa permainan, hanya 4 dari 36 peserta didik yang mau secara mandiri dan inisiatif mengikuti ice breaking tersebut. Kemudian saat guru memberikan pertanyaan hanya 5 dari 36 peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru di dalam kelas. Dari data berikut berarti diketahui bahwa keaktifan peserta didik kelas X-H saat pembelajaran Pendidikan Pancasila sekitar 22%.

Berbagai masalah yang ditemukan dapat diatasi mulai dari penggunaan cara mengajar. Guru sebagai fasilitator belajar siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang menarik dapat didukung dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan tetap memperhatikan syarat kurikulum terbaru yakni terpusat pada siswa dimana siswa harus lebih aktif dalam mencari sebuah arti pembelajaran (Gunawan et al., 2018). Penggunaan metode ceramah tanpa inovasi dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan cenderung pasif sehingga keaktifan siswa menjadi rendah (Rizky et al., 2020).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif dalam menambah keaktifan siswa dalam belajar. Ciri utama yang mengharuskan siswa bekerja sama antar anggota untuk keberhasilan kelompok menuntut siswa untuk mengetahui materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran kooperatif, kelompok yang terbentuk berasal dari latar belakang yang beragam sehingga memungkinkan terjadinya tutor sebaya. Siswa yang lebih mampu dapat berbagi ilmu kepada yang kurang paham, sehingga model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan aktivitas siswa (Hasanah & Himami, 2021). Komunikasi dan kerjasama akan memperdalam proses pengenalan diri masing-masing siswa terhadap teman-temannya.

Penggunaan Model Team Game Tournament (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam suatu tournament (Slavin, 2015). Model ini dapat merangsang keaktifan siswa tidak hanya dalam aspek kognitif namun juga psikomotor karena peserta didik dituntut untuk berpikir kreatif dalam bertanding. Pertandingan yang dilaksanakan pada model ini dilakukan secara individu sehingga tidak dapat bergantung satu sama lain. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Suseno, Yuwono, dan Muhsetyo (2017) bahwa penerapan model TGT sangat berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar karena siswa senang terhadap pembelajaran yang berlangsung (Suseno et al., 2017). Selain prestasi kognitif, sikap kerjasama, gotong royong dan demokratis siswa turut meningkat.

Media memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman belajar bagi para siswa. Menurut Edgar Dale yang terkenal dengan konsep kerucut pengalaman atau lebih dikenal sebagai cone of experience, disampaikan bahwa semakin konkret siswa mempelajari materi pelajaran melalui pengalaman langsung maupun simulasi, semakin banyak pengalaman belajar yang dapat diperoleh oleh siswa (Sanjaya, n.d.). Dalam rangka mengatasi tantangan ini, peneliti mengusulkan pengembangan media baru yang sesuai dengan tahap operasional konkret dan mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan. Penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas individu siswa dalam hal penggunaan teknologi secara lebih tepat dan bermanfaat (Sulthon et al., 2021). Media yang ditawarkan berupa levelling card boards yaitu permainan kartu yang ditempelkan pada papan tulis didepan kelas. Kartu tersebut berisikan pertanyaan terkait materi yang mempunyai tingkatan level kesulitan berbeda-beda.

Oleh karena itu penggunaan model TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sulistyo et al., 2019). Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini berfokus pada, “adakah peningkatan keaktifan peserta didik di kelas X-H Semester 1 SMA Negeri 7 Surakarta melalui Penerapan Model pembelajaran Team Games Tournament dengan Media Leveling Card Boards di kelas?”

Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), yang mengacu pada proses penelitian yang dilakukan di dalam sebuah lingkungan kelas untuk mengeksplorasi dampak dari tindakan yang diimplementasikan terhadap subjek penelitian di dalam kelas tersebut. Dengan cakupan yang lebih luas, penelitian tindakan ini merujuk pada studi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas atau mengatasi masalah yang dihadapi oleh sekelompok subjek yang diteliti. Proses ini melibatkan pengamatan terhadap tingkat keberhasilan atau konsekuensi dari tindakan yang dilakukan, dengan tujuan untuk menyusun langkah-langkah tindakan berikutnya yang dapat meningkatkan atau menyesuaikan tindakan yang dilakukan, sejalan dengan kondisi dan konteks spesifik, demi pencapaian hasil yang lebih optimal. Kemmis dan McTaggart menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan metode penelitian yang melibatkan proses refleksi diri dengan tujuan untuk meningkatkan praktek yang dilakukan secara individu. Setiap siklus penelitian tindakan terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Asrori & Rusman, 2020). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Surakarta, dilaksanakan pada bulan September 2023 hingga Januari 2024 Tahun ajaran 2023/2024. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-H Tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus. Pemilihan partisipan dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka mengalami tantangan yang telah teridentifikasi selama tahap observasi awal. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non-tes. Teknik non-tes diimplementasikan melalui penggunaan lembar observasi dan dokumentasi. Evaluasi tingkat partisipasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan tabel klasifikasi partisipasi belajar siswa yang disusun berdasarkan panduan dari Arikunto (Sholihah & Dwi Arista, 2023).

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Peserta Didik

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

(Sumber: diadaptasi dari Arikunto)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil implementasi langkah-langkah pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, detail dari penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

Pada tahap ini, pendidik telah menerapkan berbagai teknik serta media pembelajaran yang beragam untuk menyajikan konten, seperti menggunakan proyektor untuk visualisasi materi dan mempergunakan materi video. Indikasi partisipasi belajar peserta didik dalam tahap ini adalah kemunculan pertanyaan kepada pendidik. Pada Siklus I, beberapa peserta didik telah berupaya menjawab pertanyaan dan menyuarakan pendapat mereka ketika pendidik mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi kelas. Meski demikian, ada peserta didik yang belum sepenuhnya terlibat dalam

interaksi dengan pendidik, mereka masih terfokus pada aktivitas individu mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya ketertarikan terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga, pada Siklus II, pendidik menciptakan suasana diskusi yang lebih menarik saat menyajikan materi pelajaran. Selain itu, memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam bertanya diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peserta didik dengan kinerja akademik yang rendah menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam menyatakan pendapat. Penyebabnya termasuk rasa malu serta kurangnya kebiasaan untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi atau bertanya. Dalam konteks ini, pada tahap Siklus II, pendidik secara langsung membimbing peserta didik tersebut untuk mulai menyatakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan mengajukan pertanyaan, dengan tujuan memberikan kesempatan yang sama bagi peserta didik yang merasa malu untuk berpartisipasi dalam diskusi dan bertanya seperti peserta didik lain yang lebih aktif. Tindakan ini menekankan peran pendidik sebagai penggerak dan penyedia fasilitas dalam konteks pembelajaran berbasis kerja sama, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, penuh semangat, dan bebas dari kecemasan, sehingga peserta didik merasa nyaman untuk mengemukakan pendapat secara terbuka (Asmani, 2016).

2) Belajar dalam Tim

Pada fase berikutnya dari metode TGT ini, kelompok-kelompok telah dibentuk dengan mempertimbangkan berbagai tingkat kemampuan siswa, termasuk tingkat kemampuan yang tinggi, sedang, dan rendah, serta memperhitungkan keragaman aspek rasial, budaya, etnis, dan kesetaraan gender (Hasanah & Himami, 2021). Setiap kelompok berusaha untuk menyelesaikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh instruktur, dan melakukan diskusi guna mempersiapkan permainan dan turnamen. Meskipun demikian, pada siklus pertama, tidak semua anggota kelompok tampak terlibat secara aktif dalam proses kolaborasi. Hal ini terjadi karena dominasi anggota kelompok dengan kemampuan akademik yang tinggi dalam menyelesaikan LKK, sehingga anggota kelompok dengan kemampuan akademik yang rendah dan anggota kelompok yang lebih pemalu cenderung untuk tidak aktif dan tidak terlibat dalam proses tersebut. Oleh karena itu, pada siklus kedua, instruktur menerapkan aturan yang jelas selama proses pembelajaran kelompok dan menyampaikannya melalui proyektor agar tetap diingat oleh semua anggota kelompok. Selain itu, instruktur juga memberikan pemahaman kepada setiap kelompok mengenai pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Disamping hal tersebut, dalam siklus awal penelitian, ditemukan bahwa siswa tidak memberikan respons yang positif terhadap pembentukan kelompok heterogen oleh instruktur. Beberapa siswa bahkan menunjukkan rasa tidak nyaman saat ditempatkan dalam kelompok yang beranggotakan siswa tertentu. Oleh karena itu, dalam siklus berikutnya dari penelitian, instruktur memutuskan untuk membentuk kelompok baru pada setiap tahap tindakan. Dengan langkah ini diharapkan agar siswa tidak hanya dapat menghindari kejenuhan tetapi juga dapat menyesuaikan diri secara fleksibel dengan anggota kelompoknya.

Pada siklus ke II dari proses ini, terjadi perubahan yang signifikan dimana setiap tim menunjukkan kerjasama yang lebih baik, dan siswa yang sebelumnya dikategorikan sebagai siswa dengan kemampuan akademis tinggi tidak lagi mendominasi. Mereka mulai saling berbagi tanggung jawab dan memberikan bantuan kepada rekan satu tim yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan Lembar Kerja Kelompok (LKK). Perubahan ini dapat diatribusikan kepada pengulangan pengingat dan penekanan oleh guru terhadap pentingnya kerja sama dalam mencapai kesuksesan bersama, serta pembagian peran yang jelas di dalam tim sebelum memulai pembelajaran. Aturan tersebut ditegaskan dengan ditayangkan melalui proyektor agar siswa dapat mengingatkannya dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga telah merasa lebih nyaman dalam bekerja dengan anggota

tim mereka. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa guru masih perlu mengembangkan keterampilan dasar mengajar, terutama dalam hal membimbing kelompok kecil. Kemampuan guru dalam membimbing diskusi di dalam kelompok kecil menjadi kunci penting untuk memastikan kelancaran dan efektivitas dari diskusi tersebut.

3) Games

Dalam tahapan ini, guru telah menyusun aktivitas permainan yang mengharuskan siswa bekerja dalam kelompok. Pada siklus pertama, beberapa siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti permainan, yang disebabkan oleh fakta bahwa permainan hanya terbatas pada lembar kerja seperti pengerjaan soal. Namun, pada siklus kedua, guru telah mengembangkan permainan akademis yang lebih menarik dan merangsang keterlibatan siswa, sambil tetap memperhatikan karakteristik yang sesuai. Guru membuat media pembelajaran dengan lebih menarik bagi peserta didik. Ini sejalan dengan penekanan pada keterampilan yang diperlukan oleh guru dalam mengelola kelas dan memberikan variasi dalam pembelajaran.

4) Turnamen

Pada tahap keempat ini, guru menyusun turnamen dan siswa bersaing sesuai dengan tingkat kemampuan akademis masing-masing. Pada siklus I, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti turnamen, namun beberapa dari mereka belum sepenuhnya mematuhi peraturan turnamen. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penjelasan yang lengkap dari guru mengenai peraturan tersebut. Oleh karena itu, pada siklus II, guru menerapkan peraturan yang sedikit berbeda yaitu dengan lebih tegas dalam peraturan urutan giliran permainan. Guru juga menerapkan sanksi bagi peserta didik yang tidak patuh dan melanggar peraturan. Sanksi yang diberikan yaitu dengan melakukan pengurangan skor yang berdampak pada kelompok mereka.

5) Rekognisi Tim

Pada tahap terakhir, guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai skor sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Selain memberikan penghargaan kepada tim yang meraih juara dalam siklus pertama, guru juga memberikan motivasi kepada seluruh siswa untuk memahami pentingnya kerjasama saat belajar dalam tim, serta untuk saling berbagi pengetahuan kepada teman yang mungkin belum menguasai materi dengan baik. Diharapkan bahwa dengan memberikan motivasi ini, tingkat keaktifan siswa akan meningkat di masa mendatang. Pada siklus kedua, dilakukan penambahan penghargaan bagi tim lain yang tidak meraih juara, yaitu dengan memberikan predikat kepada tim-tim yang memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran. Langkah ini diimplementasikan dengan memberikan penghargaan berupa piagam dan makanan ringan, dengan tujuan agar siswa lebih menghargai satu sama lain di dalam kelompok. Siswa menunjukkan kegembiraan saat diberikan penghargaan meskipun kelompok mereka tidak berhasil meraih juara. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan yang disampaikan oleh Asmani (Asmani, 2016, p. 73), yang menyarankan bahwa instruktur perlu memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil sebagai teladan bagi kelompok lain dalam proses pembelajaran.

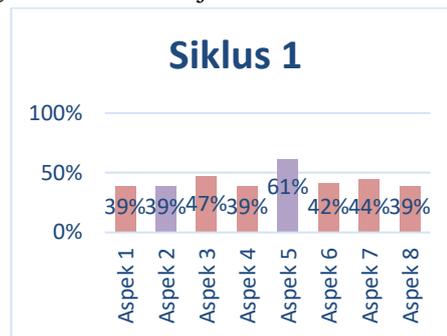
Berikut ini diberikan perbandingan persentase pencapaian dari kesembilan indikator partisipasi siswa pada tahap pra siklus.



Gambar 1: Pra Siklus

(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

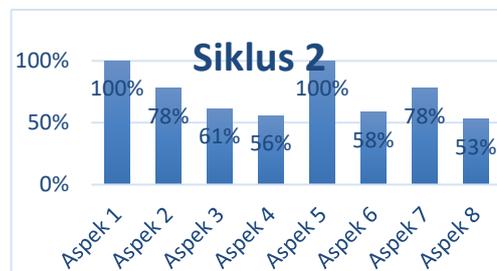
Pada Grafik pra siklus diketahui bahwa dari aspek 1-8, masih rendah. Saat Pra Siklus, aspek 5 yaitu melakukan diskusi dengan teman menjadi satu-satunya aspek yang tinggi yaitu 39%. Walaupun 39% disini masih termasuk ke dalam kategori pasif. Dari grafik diatas secara keseluruhan diketahui bahwa peserta didik masih pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya berikut adalah grafik setelah subjek diberikan treatment pertama (Siklus I).



Gambar 2: Siklus 1

(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Berdasarkan grafik tersebut, diketahui terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah subjek diberikan treatment yang pertama. Kenaikan yang paling menonjol adalah dari aspek 1 yaitu turut serta melaksanakan tugas belajar, aspek 2 yaitu terlibat dalam pemecahan masalah serta aspek 5 yaitu melakukan diskusi kelompok. Tetapi secara keseluruhan siklus 1 masih dikatakan belum berhasil karena rata-rata keaktifan peserta didik masih rendah yaitu 44%. Maka dari itu dilakukan siklus ke II dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 3: Siklus 2

(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Berdasarkan grafik tersebut, diketahui terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah subjek diberikan treatment yang kedua. Rata-rata keaktifan dari aspek 1 hingga aspek 8 sudah tinggi yaitu 73%. Artinya dalam satu kelas 73% peserta didik sudah aktif mengikuti pembelajaran.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan memanfaatkan levelling card board sebagai media mampu meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas X-H SMA. Hal ini didukung oleh peningkatan yang terlihat pada seluruh indikator partisipasi siswa, baik pada siklus I maupun siklus II. Keberhasilan penelitian ini juga tercermin dari peningkatan partisipasi siswa pada kedua siklus tersebut. Dalam siklus pertama, rata-rata tingkat partisipasi siswa adalah 44%, yang kemudian meningkat menjadi 73% setelah proses refleksi dan perbaikan di siklus kedua. Pada siklus kedua, mayoritas siswa dinilai sebagai sangat aktif, sementara hanya sebagian kecil siswa yang digolongkan sebagai pasif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi belajar siswa kelas X di sekolah menengah atas dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media levelling card board.

Referensi

- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Diva Press.
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*.
- Eftaeni, P. N., & Istiandaru, A. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Tema 5 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Banjaragung 01 Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 5(December), 118–138.
- Firsty Mariadini, M., Fauzi Nurromadhon, M., Fani, R. A., & Hidayat, M. L. (2021). Analisis Keaktifan Kolaborasi Guru IPA Menggunakan Aplikasi Google Docs di Masa Pandemi Covid-19 Analysis Of The Collaborative Activity Of Science Teachers Using The Google Docs Application During The Covid-19 Pandemic. *Proceeding Biology Education Conference*, 18(1).
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14–22. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi/article/view/4840>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Rismorlita, C. E., Philiyanti, F., Prasetio, V. M., & Sari, L. P. (2021). Relevansi Kebutuhan Stakeholder Terhadap Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad 21. *KAGAMI Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, 12(2), 12–20. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/article/view/23833>
- Rizky, N., Kanza, F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN STEM PADA PEMBELAJARAN FISIKA MATERI ELASTISITAS DI KELAS XI MIPA 5 SMA NEGERI 2 JEMBER. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA*, 9(2), 71–77. <https://doi.org/10.19184/JPF.V9I1.17955>
- Samosir, E. (2022). Kemampuan Literasi Matematika: Kaitannya dengan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 4(1), 60–72. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v4i1.23026>
- Sanjaya, W. (n.d.). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.

<https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>

- Shabrina, A., & Astuti, U. P. (2022). The Integration of 6Cs of the 21st Century Education into English Skills: Teachers' Challenges and Solutions. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V7I1.15185>
- Sholihah, A., & Dwi Arista, H. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Materi Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95–105. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning*. Nusa Media.
- Sulistyo, E. B., Mediatati, N., Universitas, P.-F., & Wacana, K. S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233–240. <https://doi.org/10.23887/JP2.V2I2.17913>
- Sulthon, M., Pujiastuti, P., & Retnawati, H. (2021). What is the teacher's challenge on the developing of learning media to increase critical thinking ability and the character? *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.34876>
- Suseno, W. (Wawan), Yuwono, I. (Ipung), & Muhsetyo, G. (Gatot). (2017). Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif Tgt. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 212237. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V2I10.10061>
- Thalita. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. DEEPUBLISH.