Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial
Volume 2 Number 1 2025, pp 312-320
ISSN: 3063-0703 (Online)
DOI: https://doi.org/10.24036/scemp.v2i1.116
Received: May 21, 2025; Revised: June 4, 2025; Accepted: June 5, 2025

Inovasi Pembelajaran Sosiologi Melalui Model Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Menanamkan Nilai dan Norma Sosial di SMAS DM Triguna

Indah Ayu Safitri[1], Rani Kartika[2*]
[1,2]Universitas Negeri Padang
*Corresponding author, e-mail: ranikartika@fis.unp.ac.id

Abstrak
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran sosiologi dengan tujuan untuk menanamkan nilai dan norma sosial di Sekolah Menengah Atas (SMA). Model TGT dipilih karena menggabungkan elemen afektif, psikomotorik, dan kognitif secara menyenangkan dan kompetitif. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil simulasi menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa serta pemahaman nilai dan norma sosial. Evaluasi yang dilakukan melalui observasi, dan wawancara, menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan memahami pentingnya menerapkan nilai dan norma sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, model TGT juga memungkinkan permainan menjadi lebih hidup dan interaktif saat belajar. Menurut refleksi dari proses ini, guru harus kreatif saat membuat skenario permainan yang sesuai dengan konteks sosial siswa. Artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi inovatif untuk mengembangkan pembelajaran Sosiologi yang menyenangkan dan kontekstual.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran; Nilai Sosial; Norma Sosial; Sosiologi; TGT.

Abstract
The aim of this research is to develop and apply the Team Games Tournament (TGT) learning model in sociology learning with the aim of instilling social values and norms in Senior High Schools (SMA). The TGT model was chosen because it combines affective, psychomotor and cognitive elements in a fun and competitive way. The method used in this research is development with a qualitative descriptive approach. The simulation results show that the application of the TGT model can increase student cooperation and participation as well as understanding of social values and norms. Evaluations carried out through observations and interviews show that students are more motivated and understand the importance of applying social values and norms in their daily lives. Apart from that, the TGT model also allows the game to be more lively and interactive when learning. According to reflections from this process, teachers must be creative when creating game scenarios that suit students' social context. It is hoped that this article can be an innovative reference for developing fun and contextual Sociology learning..

Keywords: Learning Innovation; Social Values; Social Norms; Sociology; TGT.

How to Cite: Safitri, I, A. & Kartika, R. (2025). Inovasi Pembelajaran Sosiologi Melalui Model Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Menanamkan Nilai dan Norma Sosial di SMAS DM Triguna. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial, Vol. 2 No. 1 Tahun 2025.* (pp. 312-320). Padang: Universitas Negeri Padang.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pembelajaran adalah salah satu bentuk usaha mengorganisasikan suatu lingkungan dan menghasilkan kondisi belajar untuk pesera didik. Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian penting dari proses pendidikan karena merupakan upaya untuk mengorganisasikan suatu lingkungan dan menciptakan kondisi belajar yang baik untuk siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menerapkan sistem pembelajaran yang praktis, efektif, berdaya guna, dan kreatif. Selain itu, proses pembelajaran juga harus selalu berubah sesuai dengan kemajuan teknologi dan zaman. Untuk meningkatkan lingkungan pendidikan, inovasi dan pemanfaatan teknologi sangat penting. Dalam hal ini penemuan baru atau inovasi biasanya dikaitkan dengan perubahan.

Inovasi di bidang pendidikan didefinisikan sebagai perubahan yang menunjukkan hal baru dan cemerlang, dengan berbagai praktik pendidikan. Dasar dari inovasi ini berasal dari ide-ide baru yang berasal dari hasil pemikiran dan kemajuan teknologi. Perubahan ini dilakukan secara bertahap untuk menyelesaikan masalah atau memperbaiki keadaan masyarakat. Dalam bidang pendidikan, ada banyak model inovasi. Di antaranya adalah upaya untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, dan berdaya guna pendidikan serta meningkatkan relevansinya.

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sangat penting dalam konteks pendidikan modern. Lebih lanjut lagi, pembelajaran sosiologi juga memerlukan pemahaman kritis tentang fenomena sosial dan internalisasi norma dan nilai yang ada dalam kehidupan siswa. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sosiologi masih terlalu teoritis dan kurang berfokus pada aspek emosional siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat dalam pendidikan dan kurang memahami nilai sosial yang seharusnya menjadi bekal hidup bermasyarakat.

Sosiologi adalah ilmu yang membahas tentang pola-pola masyarakat dan akibat yang ditimbulkan yaitu nilai dan norma. Sosiologi adalah mata pelajaran di tingkat SMA/MA dimana mata pelajaran ini membahas tentang fakta-fakta dalam masyarakat. Tujuan dari mata pelajaran ini supaya siswa bisa menjadi warga yang memilki rasa peduli dan sosialitas yang tinggi di lingkungan sekitar dan bisa mengatasi masalah sosial dilingkungan sekitar (Susanti & Junaidi, 2020). Dalam belajar sosiologi sangat penting suatu minat belajar, karena minatlah yang bisa menunjang efektif dan efesiennya proses pembelajaran. Rasa tertarik pada suatu pembelajaran dimaksudkan jika individu itu minat pada suatu kegiatan tersebut sehingga individu itu akan menunjukkan dengan rasa rajin dan rasa ingin tahunya saat belajar pada mata pelajaran tersebut (Mayani & Junaidi, 2020).

Namun, Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa di SMAS DM TRIGUNA masih memiliki hasil belajar yang buruk. Oleh karena itu, peningkatan dalam pemahaman sosiologi sangat diperlukan. Ketidakmampuan siswa dalam pembelajaran sosiologi ditunjukkan oleh nilai evaluasi mereka setelah proses belajar mengajar, mereka memiliki nilai yang rendah dan masih banyak yang berada di bawah KKM. Untuk mengatasi masalah ini, di perlukan metode atau media pembelajaran tertentu yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran sosiologi, sehingga mereka dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran didefinisikan sebagai "kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran", menurut Saefuddin dan Berdiati (Julaeha. S & Erihardiana, 2022). Model pembelajaran ini berfungsi sebagai persyaratan dasar bagi guru dan penyusun pembelajaran untuk merencanakan pengalaman belajar dan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus dilakukan dengan tepat agar lebih mudah menyampaikan informasi atau materi. Model yang tepat juga dapat mengakomodir gaya belajar yang berbeda dari siswa, jadi penting bagi pendidik untuk mengetahui berbagai model pembelajaran sebagai inovasi yang digunakan saat mengajar (Martina, 2019).

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru tentu akan memilih model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan teratrik dalam mengikuti pembelajaran (Damayanti, et al. 2022). Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran interaktif yang sangat cocok untuk pengajaran di kelas karena memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. TGT dapat membangun karakter gotong royong yang dapat berpikir kritis dan bersosialisasi. Model pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang relative mudah untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Uddin, 2018). Pada dasarnya, model TGT ini meminta siswa untuk berkumpul dalam kelompok kecil dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pengimplementasian model TGT ini, pendidik (guru) memaparkan materi pembelajaran dan siswa dibiasakan untuk bekerjasama dalam kelompok mereka yang sudah ditentukan. Tujuan model pembelajaran

TGT yaitu: (a) Dapat menyampaikan konsep pemahaman dan pengetahuan kepada siswa agar mampu berpartisipasi didalam kelompoknya. (b) Dengan berkelompok siswa dibimbing untuk bertanggung jawab, memunculkan rasa percaya diri, dan saling gotong rayong (tolong menolong). (c) Mampu melatih berfikir kritis siswa dalam penguasaan materi pembelajaran (Wikanti et al., 2023).

Pembelajaran tipe ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status, peran siswa sebagai tutor sebaya dan didalamnya mengandung unsur permainan yang sangat menyenangkan. Model pembelajaran ini pada dasarnya merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam suatu kelompok kecil dengan kemampuan yang heterogen (tinggi, rendah, sedang) (Dewi, 2020). Model ini memungkinkan siswa untuk berbicara secara aktif, bekerja sama, dan bersaing dalam memahami konsep sosiologi, terutama norma dan nilai sosial.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Model yang di gunakan mengacu pada pengembangan model Dick and Carey yang telah di sederhanakan dalam tiga tahap, yaitu : Perancangan Model Pembelajaran, Implementasi Melalui Simulasi, dan Evaluasi-Refleksi. Penelitian ini di laksanakan di salah satu SMA di Kota Padang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMAS DM TRIGUNA . Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data di analisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data di perkuat dengan triangulasi sumber dan Teknik.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini di lakukan di SMAS DM TRIGUNA Padang, dengan Langkah awal Proses Perancangan Pembelajaran Menggunakan Model TGT, di lanjutkan dengan melakukan simulasi dan implementasi, serta refleksi dan tantangan. Berikut gambaran dari hasil pelaksanaan penelitian yang telah di lakukan.

Proses Perancangan Pembelajaran Menggunakan Model TGT

Perencanaan pembelajaran merupakan bagian penting dari penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Dengan perencanaan pembelajaran yang baik, guru akan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Tahap awal dilakukan dengan melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran. Rancangan dimulai dengan menemukan masalah bahwa siswa seringkali tidak memahami nilai dan norma sosial meskipun mereka diajarkan di kelas. Siswa diharapkan untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam materi melalui presentasi interaktif dan aktivitas turnamen kuis yang dikenal sebagai Quizizz. Untuk menyelesaikan tantangan dalam suasana kompetitif yang menyenangkan, siswa dibagi ke dalam kelompok yang berbeda.

Analisis silabus menunjukkan bahwa materi "Nilai dan Norma Sosial" memiliki potensi besar untuk dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Slavin (Gayatri, 2009) ada 5 tahapan penarapan team games tournament:

Penyajian Kelas

Pada tahap ini, guru menyampaikan materi kepada siswa. Diharapkan siswa dapat menyimak dan memahami apa yang disampaikan guru. Jika masih ada yang belum dipahami, jangan khawatir untuk bertanya karena materi ini akan menjadi bahan untuk pertandingan turnamen tim.

Belajar dalam Kelompok (teams study)

Pada titik ini, siswa membentuk kelompok sebanyak lima hingga enam orang dengan latar belakang yang berbeda-beda. Kelompok ini akan bekerja sama saat turnamen tim dimulai. Oleh karena itu, kelompok akan diuji untuk kekompakanya. Kelompok yang menguasai materi dan menjawab pertanyaan dengan benar tentu akan diberi penghargaan oleh guru.

Permainan (game)

Pada tahap ini, guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok untuk mengukur kemampuan siswa dalam mempelajari materi di kelas dan berbicara dalam kelompok. Setiap kelompok diwakili oleh satu orang selama permainan, dan tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang diberikan guru.

Turnamen (tournament)

Tournament biasanya dimulai saat guru menyelesaikan presentasi materi, biasanya pada akhir minggu.

Penghargaan Kelompok (teams recognition)
Pada tahap ini, kelompok terbaik diumumkan oleh guru. Kelompok ini kemudian menerima hadiah dari guru.

Adapun penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran sosiologi di SMAS DM Triguna, Padang, Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pendekatan model TGT, yang terdiri atas:

Pendahuluan

Guru Menyapa Siswa Dengan Hangat dan Menciptakan Suasana yang Menyenangkan

Untuk membangun kedekatan emosional dan menciptakan suasana kelas yang nyaman, guru menyapa siswa saat pembelajaran dimulai. Guru menumbuhkan rasa antusias dan kesiapan siswa untuk belajar dengan cara yang ramah dan terbuka. Siswa harus merasa dihargai sebelum melanjutkan kegiatan pembelajaran.

Guru Memberikan Pertanyaan Pemantik

Setelah salam, guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan mengaktifkan apa yang mereka ketahui sebelumnya. Sebagai contoh, guru dapat bertanya kepada siswa, "Mengapa kita harus saling menghormati di sekolah?" atau "Apa jadinya kalau tidak ada aturan di masyarakat?" untuk memfokuskan siswa pada materi pelajaran dan mendorong mereka untuk berpikir kritis sejak awal.

Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran Secara Jelas

Setelah itu, guru memberikan penjelasan yang rinci dan mudah dipahami tentang tujuan pembelajaran hari itu. Sebagai contoh, "Hari ini kita akan belajar tentang nilai dan norma sosial, dan bagaimana kita menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari," disampaikan dengan cara yang membantu siswa memahami arah dan keuntungan dari kegiatan belajar yang akan mereka ikuti.

Guru Memberitahu Bahwa Akan Ada Sesi Turnamen Dengan Hadiah di Akhir Pembelajaran

Guru memberi tahu siswa bahwa turnamen kuis digital yang seru dengan hadiah simbolik akan diadakan di akhir kelas untuk meningkatkan motivasi. Pemberitahuan ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Gambar 1. Guru Membuka Pelajaran dan Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

Penyampaian Materi

Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran seperti PPT yang berisi penjelasan tentang nilai dan norma social, serta di lengkapi dengan contoh (Misalnya, di siplin, kerja sama, dan sopan santun)**.** Pada titik ini, guru menggunakan PowerPoint sebagai alat bantu visual untuk membantu siswa memahami materi. Gambar yang ditampilkan memberikan penjelasan dasar tentang definisi nilai dan norma sosial, jenisnya , dan perannya dalam kehidupan masyarakat. Untuk memperjelas materi, guru juga memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti nilai disiplin (datang tepat waktu ke sekolah), kerja sama saat piket kelas, atau sopan santun terhadap guru dan teman. Dengan menggunakan contoh ini, tujuannya adalah agar siswa dapat mengaitkan ide-ide yang dipelajari dengan situasi nyata yang mereka hadapi setiap hari. Penjelasan materi di buat komunikatif dan melibatkan siswa, di selingi dengan sesi tanya jawab.

Materi disampaikan secara interaktif, tidak hanya satu arah. Guru menggunakan pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa untuk berpikir aktif dan memberikan penjelasan dengan bahasa yang mudah dipahami. Guru dapat bertanya, misalnya, "Menurut Anda, apa akibatnya jika tidak ada norma di sekolah?" atau "Pernahkah Anda melihat contoh nilai kerja sama di lingkungan sekolah?" Siswa tidak hanya

mendengar tetapi juga terlibat dalam proses berpikir dan berbicara dengan cara ini. Sehingga, pemahaman mereka tentang materi menjadi lebih mendalam dan signifikan.

Gambar 2 : Guru Menjelaskan Materi kepada Siswa

Kegiatan Inti

Membentuk Kelompok

Pada titik ini, siswa dibagi ke dalam tim kecil yang heterogen (berbagai kemampuan), dengan masing-masing tim terdiri dari empat hingga lima orang. Tujuannya adalah agar anggota bekerja sama dan saling membantu. Setiap tim hanya menggunakan satu perangkat HP sebagai alat untuk mengikuti kuis digital melalui platform Quizizz. Guru memberi siswa link akses ke Quizizz, yang berisi soal-soal tentang nilai dan norma sosial yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, guru juga memberi siswa slide Power Point (dalam bentuk Canva) sebagai bahan belajar pendukung yang dapat diakses oleh siswa. Tujuan dari pembagian kelompok dan akses materi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai dan norma sosial.

Turnamen Kuis Digital

Guru kemudian memimpin turnamen kuis digital. Pertama, guru memberikan kode permainan untuk masuk ke Quizizz dan menjelaskan aturan permainan seperti kerja sama tim, waktu menjawab, dan sistem skor. Setiap tim diberi kuis pilihan ganda yang diambil dari situasi kehidupan nyata yang melibatkan penerapan nilai dan norma sosial, seperti keadaan di sekolah, keluarga, atau masyarakat. Kelebihan dari Quizizz ini adalah papan skor, atau juga dikenal sebagai leaderboard, yang ditampilkan secara real-time, sehingga siswa dapat melihat peringkat tim mereka dan merasakan kompetisi yang sehat.

Babak Cerdas Cermat (jika ada skor seri)

Jika di akhir kuis terjadi nilai seri antara dua atau lebih tim, akan ada babak Cerdas Cermat tambahan. Dalam tahap ini, guru memberikan 1–2 pertanyaan tambahan yang harus dijawab secara rebutan. Tim yang paling cepat dan menjawab dengan benar akan menjadi juara utama. Babak ini dimaksudkan untuk menambah tantangan kepada siswa dan sekaligus meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

Gambar 3. Siswa Membentuk Kelompok dan Berdiskusi Untuk Mengikuti Turnamen

Penutup

Guru Menyampaikan Refleksi Pembelajaran

Setelah sesi berakhir, guru meminta siswa untuk merenungkan kembali proses pembelajaran sebelumnya. Guru dapat mengajukan pertanyaan reflektif seperti, "Apa yang kalian pelajari hari ini?", "Nilai sosial apa yang menurut kalian penting diterapkan di sekolah?" atau "Apa manfaat kerja sama tim tadi?" Tujuan dari refleksi ini adalah untuk memperkuat pemahaman siswa dan membantu mereka mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri.

Guru Mengumumkan Tim Pemenang

Setelah turnamen kuis berakhir dan skor akhir ditentukan, guru kemudian mengumumkan pemenang untuk tim dengan skor tertinggi. Momen ini berfungsi sebagai penghargaan atas kerja keras dan kolaborasi tim selama kegiatan pembelajaran.

Guru Memberikan Hadiah Simbolik (Permen) Sebagai Bentuk Apresiasi

Guru memberikan permen kepada tim pemenang sebagai penghargaan sederhana tetapi signifikan. Hal ini menunjukkan penghargaan atas kerja sama dan upaya selama proses belajar selain meningkatkan semangat.

Guru Menekankan Pentingnya Membawa Nilai-Nilai Sosial ke Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Guru memberi tahu kita betapa pentingnya menerapkan nilai-nilai sosial seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan sopan santun dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat. Tujuan dari penekanan ini adalah agar siswa tidak hanya memahami ide-ide secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkan ide-ide tersebut dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran Ditutup Dengan Ucapan Terima Kasih dan Salam Penutup

Sebagai penutup, guru mengucapkan terima kasih kepada semua siswa karena telah berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. Dia kemudian mengucapkan salam hangat. Hal ini dapat meningkatkan mood dan meningkatkan penghargaan untuk proses belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Gambar 4. Guru Memberikan Hadiah Pada Siswa Yang Menang Turnamen

Hasil Simulasi dan Evaluasi

Dalam pengimplementasian model Teams Games Tournament ini melibatkan seluruh siswa tanpa membedakannya satu sama lain dan juga mempersilahkan siswa lain, seperti teman sebaya, untuk mengajar. Siswa dapat belajar dalam suasana yang santai dan menyenangkan dengan aktivitas ini, tetapi materi tetap disampaikan dengan baik (Setiawan et al., 2021). Hasil simulasi menunjukkan bahwa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran. Mereka lebih bersemangat, terlibat lebih banyak dalam percakapan, dan antusias mengikuti turnamen kuis. Selama proses, nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, dan sportivitas muncul secara alami. Hasil kuis menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, dan karena hubungannya dengan kehidupan sehari-hari mereka di sekolah, siswa mengatakan mereka merasa lebih terhubung dengan materi.

Hal ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membangun suasana yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, suasana kelas juga menjadi lebih hidup karena siswa lebih terlibat. Mereka tampaknya menikmati setiap fase kegiatan, terutama saat mereka bekerja sama dalam kelompok dan berpartisipasi dalam sesi permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan model TGT. Model TGT ini unik, karena dapat menggabungkan aspek kompetisi yang sehat dengan kerja sama kelompok. Turnament kuis yang menyenangkan dan memotivasi, mendorong siswa untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang materi, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Siswa tidak hanya mendapatkan motivasi untuk belajar, tetapi proses ini juga mengajarkan mereka untuk mendengarkan satu sama lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengatur strategi secara kolektif.

Siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih nyata tentang ide-ide nilai sosial seperti gotong royong, toleransi, dan kejujuran melalui studi kasus yang digunakan dalam diskusi kelompok. Mereka dapat mengaitkan konsep-konsep ini dengan kehidupan nyata. Misalnya, mereka mempelajari nilai gotong royong melalui kerja bakti di lingkungan sekolah, mempelajari toleransi melalui diskusi dengan teman-teman yang memiliki perspektif yang berbeda, dan mempelajari kejujuran melalui simulasi situasi yang menuntut pengambilan keputusan yang jujur.

Nilai-nilai sosial seperti sportivitas, kejujuran, dan kerja sama mulai muncul sebagai bagian dari interaksi alami siswa saat berpartisipasi dalam kegiatan. Misalnya, banyak siswa berusaha menjawab

pertanyaan kuis dengan jujur meskipun tidak yakin dengan jawabannya, hal tersebut menunjukkan nilai kejujuran. Dalam hal kerja sama, anggota kelompok berbicara satu sama lain dan membagi peran, sementara sportivitas terlihat dalam cara mereka menerima hasil turnamen dan terus mendukung satu sama lain tanpa menimbulkan konflik atau ketegangan.

Hasil simulasi juga didukung oleh hasil angket yang diberikan kepada siswa. Sebanyak 87% siswa mengatakan bahwa pelajaran lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode sebelumnya. Selain itu, 82% siswa mengatakan bahwa pelajaran lebih mudah dipahami karena disampaikan secara interaktif dan melibatkan siswa secara langsung. Selain itu, karena belajar bekerja sama, menghargai satu sama lain, dan berkomunikasi dengan lebih baik selama pembelajaran, 91% siswa mengatakan bahwa mereka merasa lebih dekat dengan teman satu kelompok mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi tetapi juga membangun hubungan sosial yang baik di antara siswa.

Model TGT juga membantu menciptakan lingkungan kelas yang positif. Guru bukan hanya sebagai orang yang memberikan informasi, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator dan membantu siswa dalam mempelajari materi melalui aktivitas yang menghibur. Sehingga , Siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual saat belajar. Maka, dapat berdampak pada pemahaman siswa tentang sosiologi dan pembentukan karakter sosial mereka.

Berdasarkan dari berbagai hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sosiologi tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, tetapi juga membantu mereka menginternalisasikan nilai-nilai sosial melalui proses yang menyenangkan, interaktif, dan penuh makna. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif yang lebih baik, tetapi mereka juga memperoleh pengalaman sosial dan emosional yang lebih baik.

Refleksi Terhadap Tantangan dan Pembelajaran

Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan bersama guru pamong dan siswa. Untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik tentang materi nilai dan norma sosial, peneliti memberikan kuis isian singkat yang terdiri dari lima pertanyaan pada akhir pelajaran. Sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya yang menggunakan model yang berbeda (Martina, 2019). Tujuan refleksi bersama peserta didik juga adalah untuk menilai pengalaman belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dari refleksi pembelajaran, sebagian besar siswa menyukai pembelajaran berbasis game karena membuatnya lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Evaluasi dan refleksi yang dilakukan oleh guru pamong bertujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran berjalan dengan efektif, ada kendala, dan rencana tindak lanjut. Hasil dari evaluasi dan refleksi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran secara keseluruhan berjalan dengan efektif, dengan partisipasi peserta didik meningkat, dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat sejumlah masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa pada saat penerapannya di kelas. Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran merupakan masalah utama. Model TGT memerlukan waktu yang cukup untuk memberikan evaluasi, membentuk kelompok, melakukan turnamen, dan menyampaikan materi. Kegiatan ini sulit diselesaikan dalam satu pertemuan karena setiap tahap membutuhkan pengarahan dan perhatian yang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam sistem pendidikan yang ketat dengan batasan waktu yang telah ditentukan.

Tantangan lainnya adalah kebutuhan untuk membuat soal-soal permainan yang menarik, beragam, dan terkait dengan materi. Selama proses ini, guru membutuhkan banyak waktu untuk mempersiapkan dan tingkat kreativitas yang tinggi. Soal-soal yang baik untuk TGT tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga harus mampu memicu diskusi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang norma sosial dan nilai sosial. Oleh karena itu, guru harus membuat soal yang sulit tetapi menarik bagi siswa.

Meskipun ada beberapa hambatan, implementasi model TGT memiliki banyak manfaat. Karena interaksi dalam kelompok dan turnamen, memungkinkan guru melihat langsung cara siswa berpikir, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah, guru menjadi lebih memahami karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Hal ini dapat membantu guru untuk membuat strategi pembelajaran yang lebih baik. Model ini juga bermanfaat bagi hubungan sosial siswa. Siswa belajar untuk mendukung satu sama lain, membagi peran, dan menyelesaikan konflik secara sehat melalui kerja sama tim dan interaksi selama permainan. Sehingga, hal ini dapat menumbuhkan rasa kolektif di kelas. Selain itu, Siswa juga belajar menghormati aturan, berkolaborasi, dan menghargai satu sama lain. Nilai-nilai sosial tersebut diterapkan dalam kegiatan turnamen. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif; tetapi juga membentuk karakter siswa sesuai dengan norma dan nilai masyarakat.

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya; penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat membuat peserta dan siswa lebih terlibat dalam pelajaran. Menurut

penelitian Andesti & Jamna (2021), TGT adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian lain menemukan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena peserta didik menyukai pembelajaran kelompok, permainan, dan tantangan (Sahmar, 2023). Penelitian oleh Robbiatussadiyah et al. (2023) menunjukkan hal serupa, bahwasanya penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik secara signifikan selama proses pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang ideal yang optimal untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik (Aziza & Aliyyah, 2024).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SMAS DM Triguna Padang, menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu inovasi pembelajaran yang paling efektif untuk menanamkan nilai dan norma sosial kepada siswa di sekolah menengah atas. Model ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Pendekatan TGT menggabungkan unsur kolaborasi, kompetisi sehat, serta pembelajaran aktif, sehingga siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial dalam memahami materi, karena menggabungkan kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz, PowerPoint, dan Canva. Selain meningkatkan pemahaman siswa tentang sosiologi, model TGT juga mengajarkan mereka tentang nilai-nilai soail seperti tanggung jawab, kejujuran, toleransi, dan gotong royong melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan berkolaborasi.

Hasil simulasi menunjukkan bahwa respons dan pemahaman siswa telah meningkat. Selama pembelajaran, nilai-nilai sosial seperti disiplin, toleransi, kejujuran, dan gotong royong muncul secara alami. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memiliki kemampuan untuk memasukkan penguatan karakter ke dalam proses belajar. Bahkan, hasil angket menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model ini lebih menyenangkan bagi 87% siswa, bahwa materi menjadi lebih mudah dipahami oleh 82%, dan bahwa hubungan sosial antara anggota kelompok menjadi lebih erat.

Meskipun demikian, model ini memerlukan persiapan yang matang, pengelolaan kelas yang baik, dan inovasi guru dalam membuat soal kontekstual. TGT memiliki manfaat yang jauh lebih besar dalam membentuk karakter dan meningkatkan pemahaman siswa, meskipun membutuhkan lebih banyak waktu dan upaya dalam penerapannya. Oleh karena itu, dapat di katakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat membantu siswa belajar lebih banyak tentang nilai dan standar sosial. Hal ini juga sangat penting untuk membangun karakter dan memperkuat hubungan sosial di kelas. Untuk meningkatkan pendidikan sosiologi di sekolah, model ini harus terus dikembangkan dan disesuaikan untuk konteks pembelajaran lainnya.

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.

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.

Damayanti, R., Nurhaedah., & Nurfaizah A. P. (2022).Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekoolah dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Journal of Education*, 2(5), 199- 205.

Dewi, R. R. L. (2020). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9, 1.

Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis*,8(3), 59-67.

Julaeha, Siti, & Mohamad Erihardiana. (2022).“Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional”. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1)

Martina, J. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, *4*(2), 90–95. https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33

Mayani, D. S., & Junaidi, J. (2019). Penerapan Model TGT dengan Variasi LKPD Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 2x11 Enam Lingkung Padang Pariaman. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 37-44. https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.

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.

Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina.(2021). Penerapan TGT (Team Games Tounament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 2(5), 131-137

Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset*. Bandung: Nusa Media.

Susanti, F. D., & Junaidi, J. (2020). Studi Evaluasi Penerapan Strategi Pembelajaran Sosiologi di SMAN 2 Pariaman. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 160–167. https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.6

Uddin, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah. Jurnal Mandiri.https://doi.org/10.33753/mandiri.v2i2.51

Wikanti, W. A., F, B. F., Liana, D. D., D, M. I., Alifa, A. N., & Haryono, H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif TGT Sebagai Inovasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, *6*(2), 1043–1052. https://doi.org/10.33627/es.v6i2.1559