

The Implementation of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve the Character of Social Concern and History Learning Achievement

Iwan Prasetyo¹, Muhammad Hanif²

^{1,2}Universitas PGRI Madiun

¹casperiwan1983@email.com, ²muhammadhanif01@email.com

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model could improve student learning outcomes and caring character in history subjects. This research was conducted at SMA Negeri 1 Barat, with 36 students from class XI-1. The action research procedure consisted of two cycles. The data collection tools used in this study were lesson plans, student and teacher activity observation sheets, and evaluation test questions. The results of the first cycle of research showed that the average percentage of student learning outcomes increased. In the Pre-Cycle stage, the student's mastery score was 63.89% with an average score of 67.4 in the less category, in Cycle I it was 86.11% with an average score of 73.72 and in Cycle II it was 94.44% with an average score of 84.5 in the good category and achieved maximum mastery. The increase in learning outcomes from the Pre-Cycle stage, Cycle I to Cycle II was 30.55%. Based on the research results above, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve learning outcomes and the caring character of grade XI-1 students.

Keywords: *Teams games tournament learning model, social care character*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter kepedulian siswa pada mata pelajaran sejarah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur penelitian tindakan terdiri dari dua siklus. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, dan soal tes evaluasi. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa rata-rata *presentase* hasil belajar siswa sebesar mengalami peningkatan. Pada tahap Pra Siklus nilai ketuntasan siswa sebesar 63,89% dengan rata-rata nilai 67,4 dalam kategori kurang, Siklus I sebesar 86,11% dengan rata-rata nilai 73,72 dan pada Siklus II sebesar 94,44% dengan rata-rata nilai 84,5 dalam kategori

Correspondence authors:

Iwan Prasetyo, iwancasper1983@gmail.com

How to Cite this Article

Prasetyo, I., & Hanif, M. (2026). The The Implementation of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve the Character of Social Concern and History Learning Achievement. *Jurnal Paradigma*, 18(1), 53-69. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v18i1.402>



Copyright (c) 2026 Iwan Prasetyo, Muhammad Hanif. *Jurnal Paradigma* is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

baik dan mencapai ketuntasan maksimal. Peningkatan hasil belajar dari tahap Pra Siklus, Siklus I ke Siklus II sebesar 30,55%. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter kepedulian siswa kelas XI-1.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Karakter Kepedulian Sosial*

Pendahuluan

Guru sebagai pondasi dasar pendidikan perlu berperan aktif dalam terlaksananya pendidikan sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang baik (Sukasih, 2018). Sulitnya guru dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran, khususnya sejarah maka dibutuhkan banyak kreativitas dari guru. Selain itu, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkannya.

Merosotnya kepedulian sosial ini menjadikan salah satu cambukan untuk lembaga pendidikan dalam hal ini SMA Negeri 1 Barat. Hal ini dapat dicermati dengan banyaknya perilaku siswa di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat yang membuli siswa lain, tidak suka membantu yang lemah dan tidak menghormati orang tua. Oleh karena itu perlu adanya pendidikan yang mengarahkan kepada pendidikan moral atau karakter yang nantinya menjadikan manusia tersebut memiliki identitas yang besifat luhur yang mengacu kepada serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan ketrampilan.

Karakter kepedulian sosial dinilai menjadi hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu khususnya sebagai bekal dalam menjalani kehidupan dan berinteraksi antar individu bahkan kelompok lain dalam lingkungan bermasyarakat. Sikap peduli sosial diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dikarenakan apabila tidak memiliki sikap peduli sosial di masyarakat maka akan menimbulkan berbagai permasalahan terhadap nilai-nilai kemasyarakatan itu sendiri (Abulsyani, 2022 : 182).

Ruang lingkup sebuah karakter kepedulian sosial adalah munculnya sikap untuk melakukan hal yang baik, seperti berperilaku jujur, bertanggung jawab, keterampilan personal dan emosional yang memungkinkan seseorang berinteraksi secara efektif dalam berbagai keadaan (Soekanto, 2016 : 17). Karakter kepedulian sosial di sekolah sangat diperlukan, karena tanpa adanya nilai karakter peduli sosial, maka rasa solidaritas peserta didik tidak berjalan dengan baik.

Pembelajaran sejarah di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat masih belum sesuai harapan. Setelah peneliti melakukan refleksi melalui data wawancara, observasi dan dokumentasi bersama observer didapatkan permasalahan mengenai karakter kepedulian sosial dan hasil belajar pembelajaran sejarah yang masih rendah. Pembelajaran juga masih terpusat pada guru

sehingga siswa belum mampu aktif dalam pembelajaran sejarah kelas XI-1. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang variatif pada pembelajaran sejarah kelas XI-1 juga menyebabkan rasa kerjasama dan tanggungjawab siswa belum tercipta pada pembelajaran sejarah. Partisipasi siswa yang masih rendah juga merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan untuk menarik siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dikelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Sebuah pembelajaran dapat menacapai target tujuan jika menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2023 : 6).

Penelitian yang dilakukan oleh Silvi Agustin (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara penerapan model pembelajaran *teams game tournament* dengan ceramah karena kelebihan dari model pembelajaran *teams game tournament* dapat merangsang siswa untuk kreatif, inovatif dan meningkatkan kerjasama, serta siswa memiliki wawasan tinggi yang tidak hanya sekedar menghafal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu IN selaku wali kelas XI-1 yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat, guru belum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran. Kurang menariknya pembelajaran dikelas juga menyebabkan banyak siswa yang asik bermain main sendiri, mengobrol dengan teman dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. sehingga menimbulkan hasil belajar sejarah yang diperoleh peserta didik masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Maret 2025 pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Barat Magetan, ditemukan beberapa permasalahan pada kelas XI-1 pada saat pembelajaran sejarah. Kurangnya sikap peduli sosial dan hasil belajar yang rendah selama pembelajaran diidentifikasi sebagai masalahnya. Siswa di kelas ini tidak perhatian dan tidak minat dalam belajar. Selama pembelajaran berlangsung yang diisi dengan materi Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tidak terlihat adanya aktivitas bertanya dari siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, keterlibatan dalam pembelajaran masih rendah seperti tidak semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga tugas

tidak selesai tepat waktu. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa kurang merespon dan juga kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Kemudian, metode yang digunakan guru dominan metode ceramah. Hal tersebut dikarenakan guru masih cenderung menggunakan metode mengajar yang dianggap paling nyaman bagi dirinya tanpa memperhatikan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut membuat pembelajaran seakan-akan hanya berlangsung satu arah, monoton dan membuat siswa jenuh.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Siswa dikatakan berhasil jika hasil belajar sejarahnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran sejarah yang telah ditetapkan yaitu ≥ 70 . Menurut Purwanto, hasil belajar merupakan alat ukur dari tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dari mata pelajaran tertentu (Ramli, 2017 : 168). Hasil belajar siswa yang masih rendah diharapkan dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dari permasalahan di atas diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasi antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang bisa dipakai adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Pelaksanaanya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi. Siswa akan lebih memperhatikan penjelasan guru agar dapat memenangkan kompetisi tersebut sebab setiap *tournament* ada sebuah penghargaan yang akan diberikan kepada siswa.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membentuk murid untuk saling bekerja sama, tolong menolong dan aktif dalam menjawab tantangan yang telah diberikan. Prasetya dan Agustika, 2023 mengatakan *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang semula *teacher oriented* menjadi *student oriented*, dimana dalam penerapannya memanfaatkan kerjasama tim dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi timnya.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat karakter kepedulian sosial dan hasil belajar merupakan aspek utama yang harus dikembangkan untuk menciptakan kompetensi peserta didik yang lebih memahami mata pelajaran sejarah. Penggunaan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) diharapkan mampu menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat Magetan.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan penelitian tindakan kelas ini peneliti memberikan tindakan kepada subyek yang diteliti yaitu siswa kelas XI-1 dan guru bertindak sebagai observer.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus menerus, dengan cara refleksi diri (*self reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusunnya, dan diakhiri dengan melakukan refleksi.

PTK merupakan kegiatan ilmiah yakni proses berfikir yang sistematis dan empiris dalam upaya memecahkan masalah yaitu masalah, proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru itu sendiri dalam melaksanakan tugas utamanya yaitu mengajar. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah aktual yang dialami oleh guru di lapangan (Salim, 2015 : 23).

PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya (Arikunto, 2017 : 1-2).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam menangani proses pembelajaran. Dengan memahami dan mencoba melaksanakan tindakan kelas, diharapkan kemampuan pendidik dan proses pembelajaran semakin meningkat kualitasnya dan sekaligus akan meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian ini berupaya memaparkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan karakter kepedulian sosial dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian yang berupa siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Pembelajaran pada tahap prasiklus yang dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2025, peneliti belum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan prasiklus ini dilakukan dengan cara pengambilan nilai *post test* mata pelajaran Sejarah materi Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sebelum penelitian dilakukan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti melakukan observasi dan wawancara pada guru IPS kelas XI-1 untuk mengetahui kondisi pembelajaran. Kelas XI-1 terdiri dari 36 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pra siklus untuk melihat kondisi awal pembelajaran. Guru belum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa sering tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi. Siswa kerap mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan dan hanya sebagian siswa yang menulis dan mencatat materi yang diberikan.

Tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah satu arah, yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk bertanya, berdiskusi, atau berkolaborasi. Siswa terlihat pasif dan kurang antusias dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Selain itu proses pembelajaran yang melibatkan siswa kurang bervariasi. Dalam pembelajaran pra siklus guru menjelaskan materi dan melakukan interaksi pada siswa seperti tanya jawab, namun siswa sering tidak bisa menjawab pertanyaan yang guru berikan atau menyampaikan kembali materi. Hal tersebut membuat hasil belajar siswa rendah karena siswa kurang mampu menerima dan memahami materi yang sudah disampaikan guru.

Pada kondisi ini diamati hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum dilakukan perlakuan dalam penelitian. Berdasarkan hal tersebut, pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI-1 serta aktivitas guru dan siswa.

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah pra-siklus, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya perubahan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, mendorong kolaborasi tim yang sehat, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, tindakan yang akan diterapkan adalah penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yang memiliki ciri khas penggunaan turnamen akademik dan sistem skor kelompok untuk mendorong motivasi belajar dan kerjasama tim yang efektif.

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 23 siswa sedangkan yang belum tuntas 13 siswa, rata-rata kelasnya adalah 67,4. Pada tahap kegiatan pra siklus ini terlihat kondisi awal pembelajaran. Guru belum menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa sering tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi. Siswa kerap mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan dan hanya sebagian siswa yang menulis dan mencatat materi yang diberikan. Selain itu proses pembelajaran yang melibatkan siswa kurang bervariasi. Dalam pembelajaran pra siklus guru menjelaskan materi dan melakukan interaksi pada siswa seperti tanya jawab, namun siswa sering tidak bisa menjawab pertanyaan yang guru berikan atau menyampaikan kembali materi. Hal tersebut membuat hasil belajar siswa rendah karena siswa kurang mampu menerima dan memahami materi yang sudah disampaikan guru.

Adapun hasil penelitian mengenai karakter kepedulian sosial siswa mencapai 17,9 dengan rata-rata 1,79 yaitu kategori perlu pembinaan. Siswa membangun Empati dan Sensitivitas sebesar 1,97 yaitu kategori Perlu bimbingan, Keterlibatan dan Kontribusi sebesar 2,11 yaitu kategori Perlu bimbingan, Sikap Kerjasama dan Toleransi sebesar 1,91 yaitu kategori Perlu bimbingan, Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial sebesar 2,11 yaitu kategori Perlu bimbingan, Partisipasi dalam Kegiatan Bersama sebesar 1,91 yaitu kategori Perlu bimbingan, Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam sebesar 1,72 yaitu kategori Perlu bimbingan, Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang Membutuhkan sebesar 1,5 yaitu kategori Perlu bimbingan, Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah sebesar 1,72 yaitu kategori Perlu bimbingan, Kedermawanan Sosial secara Spontan sebesar 1,80 yaitu kategori Perlu bimbingan, Penghargaan terhadap perbedaan sebesar 1,72 yaitu kategori Perlu bimbingan.

Pada kondisi ini diamati siswa masih perlu bimbingan dalam membentuk karakter peduli sosial. Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum dilakukan perlakuan dalam penelitian. Berdasarkan hal tersebut, pada penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat untuk meningkatkan karakter kepedulian siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat Magetan Tahun Ajaran 2025/2026 serta aktivitas guru dan siswa.

Siklus I

Tindakan yang diterapkan pada siklus I ini peneliti menerapkan pembelajaran pada siswa kelas XI-1 Semester Ganjil pada materi Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Pertemuan ini dilakukan pada 26 Agustus 2025 dilakukan selama 1 jam pelajaran yaitu pukul 07.00-08.30.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, meliputi: Menjelaskan dan mendiskusikan prosedur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI-1, Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen, Menyusun LKS untuk dikerjakan secara kelompok, Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan oleh siswa saat, Melakukan kegiatan percobaan secara berkelompok, Merancang skenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), Merancang kartu soal, Merancang tabel skor baik skor individu maupun kelompok, Menyusun format pengamatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas, Menyusun instrumen penelitian (tes hasil belajar) untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berdasarkan materi yang diberikan pada akhir siklus I.

Materi pada pertemuan ini mengenai materi Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Adapun langkah- langkah pembelajaran sebagai berikut, pada Kegiatan awal: Guru memulai pembelajaran dengan salam dan berdoa, mengecek kehadiran siswa, mengecek kesiapan siswa, memberikan apresepsi kepada siswa, memotivasi dan memberikan semangat belajar pada siswa. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari yaitu mengenai perdagangan internasional. Guru menjelaskan mengenai teknis asesmen dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) yang terdiri dari penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan.

Adapun pada kegiatan inti pembelajaran pada siklus I, Guru kemudian melakukan penyajian kelas dengan menjelaskan materi Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Siswa menyimak dan mencatat materi yang diberikan, Selanjutnya Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 anggota. Siswa kemudian ke kelompoknya masing-masing untuk memahami kembali materi yang sudah disampaikan.

Guru selanjutnya menjelaskan peraturan permainan, setiap siswa dari masing-masing kelompok akan maju secara bergantian ke meja pertandingan untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal kemudian jawaban dituliskan pada papan tulis. Siswa melakukan turnamen kelompok dengan menjawab pertanyaan pada kartu soal untuk mengumpulkan poin, jawaban yang benar akan dijumlahkan di akhir pertandingan. Kelompok dengan jumlah poin tertinggi akan diberikan reward atau penghargaan. Pada pertemuan ini kelompok yang memenangkan pertandingan adalah kelompok Agatha.

Pada kegiatan penutup, Guru dan siswa bersama melakukan refleksi terhadap pembelajaran pada pertemuan ini. Guru kemudian memberikan post-test untuk mengukur pemahaman siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT. Selanjutnya Guru menyampaikan kesimpulan dan memberi arahan terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dimana masih melanjutkan mengenai materi perdagangan internasional.

Setelah dilakukan tindakan sebagaimana siklus 1 yang dalam pelaksanaannya memerlukan 2 jam pelajaran akhirnya peneliti bersama kolaborator mengamati proses pembelajaran maka diperoleh hasil karakter peduli sosial, maka diperoleh hasil karakter peduli sosial siswa sebagaimana table 1 di bawah ini.

Tabel 1 Karakter Peduli Sosial Siswa pada Siklus I

No	Indikator	Jml Ketercapaian	Rata-rata	Kategori
1	Empati dan Sensitivitas	103	2,86	Cukup
2	Keterlibatan dan Kontribusi	111	3,08	Baik
3	Sikap Kerjasama dan Toleransi	111	3,08	Baik
4	Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial	121	3,36	Baik
5	Partisipasi dalam Kegiatan Bersama	106	2,94	Cukup
6	Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam	104	2,89	Cukup
7	Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang Membutuhkan	102	2,83	Cukup
8	Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah	104	2,89	Cukup
9	Kedermawanan Sosial secara Spontan	105	2,91	Cukup
10	Penghargaan terhadap perbedaan	97	2,69	Cukup
	Jumlah	1108	30,7	Baik

Dari data tersebut tampak bahwa karakter kepedulian sosial siswa mencapai 30,7 dengan rata-rata 3,07 yaitu kategori baik. Siswa membangun Empati dan Sensitivitas sebesar 2,86 yaitu kategori cukup, Keterlibatan dan Kontribusi sebesar 3,08 yaitu kategori baik, Sikap Kerjasama dan Toleransi sebesar 3,08 yaitu kategori baik, Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial sebesar 3,36 yaitu kategori baik, Partisipasi dalam Kegiatan Bersama sebesar 2,94 yaitu kategori cukup, Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam sebesar 2,89 yaitu kategori cukup, Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang Membutuhkan sebesar 2,83 yaitu kategori cukup, Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah sebesar 2,89 yaitu kategori cukup, Kedermawanan Sosial secara Spontan sebesar 2,91 yaitu kategori cukup, Penghargaan terhadap perbedaan sebesar 2,69 yaitu kategori baik.

Dari hasil observasi pada siklus I tampak bahwa karakter kepedulian sosial siswa mencapai 30,7 dengan rata-rata 3,07 yaitu kategori baik. Siswa membangun Empati dan Sensitivitas sebesar 2,86 yaitu kategori cukup, Keterlibatan dan Kontribusi sebesar 3,08 yaitu

kategori baik, Sikap Kerjasama dan Toleransi sebesar 3,08 yaitu kategori baik, Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial sebesar 3,36 yaitu kategori baik, Partisipasi dalam Kegiatan Bersama sebesar 2,94 yaitu kategori cukup, Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam sebesar 2,89 yaitu kategori cukup, Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang Membutuhkan sebesar 2,83 yaitu kategori cukup, Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah sebesar 2,89 yaitu kategori cukup, Kedermawanan Sosial secara Spontan sebesar 2,91 yaitu kategori cukup, Penghargaan terhadap perbedaan sebesar 2,69 yaitu kategori baik.

Pada hari ketiga peneliti melakukan tes untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar Sejarah. Dari data hasil belajar sejarah pada siklus I tampak bahwa dari 36 siswa terdapat 31 anak atau 86,11% siswa yang tuntas yang berarti masih terdapat 5 atau 13,89 % siswa yang belum tuntas. Nilai tertinggi sebesar 88 dan terendah 60 dengan rata-rata sebesar 73,72. Dengan hasil ini maka hasil penelitian belum sesuai dengan target yang ditentukan sehingga perlu dilakukan penelitian siklus berikutnya.

Refleksi pada siklus I ini adalah guru memberikan motivasi kepada siswa berupa pujian terhadap siswa yang mendapatkan nilai baik pada pertemuan sebelumnya dan bagi siswa yang nilainya belum memuaskan untuk dapat belajar lebih giat lagi dan diharapkan semua siswa dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Guru menjelaskan materi tentang Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan suara yang lantang dan sesekali diselingi dengan hal yang membuat siswa tertawa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan mengantuk dalam proses pembelajaran. Namun, kondisi kelas tetap terkendali walau terkadang ada beberapa anak yang tidak bisa mengontrol tertawanya, namun langsung ditegur oleh guru.

Siklus II

Pada Siklus II ini akan dilakukan rekomendasi dari pelaksanaan siklus I, diantaranya melakukan persiapan. Persiapan tersebut berkaitan dengan lanjutan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan sebagaimana rekomendasi siklus I akan tetapi titik tekan pada siklus II ini adalah tetap pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 02 September 2025 dilakukan yaitu pada jam pelajaran pertama pukul 07.00-08.30. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 36 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai observer sedangkan guru sebagai guru mata pelajaran

sejarah yang menjelaskan materi dan mengatur jalannya pembelajaran. Pada kegiatan awal setelah guru memasuki ruangan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.

Hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* selama pembelajaran ini termasuk kedalam kategori kriteria penilaian baik. Namun masih ada kekurangan dalam pengamatan aktivitas guru ini yakni mengenai pengkondisian kelas yang masih belum optimal ketika pembagian kelompok dan pengelolaan waktu pada saat penerapan model pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan sebagaimana siklus II yang dalam pelaksanaannya memerlukan 2 jam pelajaran, peneliti bersama kolaborator mengamati aktifitas siswa dalam pembelajaran maka diperoleh hasil karakter peduli sosial siswa sebagaimana tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Karakter Peduli Sosial Siswa pada Siklus 2

No	Indikator	Jml Ketercapaian	Rata-rata	Kategori
1	Empati dan Sensitivitas	131	3,63	Baik
2	Keterlibatan dan Kontribusi	136	3,77	Baik
3	Sikap Kerjasama dan Toleransi	128	3,55	Baik
4	Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial	134	3,72	Baik
5	Partisipasi dalam Kegiatan Bersama	128	3,55	Baik
6	Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam	125	3,47	Baik
7	Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang Membutuhkan	127	3,52	Baik
8	Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah	128	3,55	Baik
9	Kedermawanan Sosial secara Spontan	134	3,72	Baik
10	Penghargaan terhadap perbedaan	132	3,66	Baik
	Jumlah	1321	36,69	Baik

Dari data tersebut tampak bahwa karakter kepedulian sosial siswa mencapai 36,69 dengan rata-rata 3,67 yaitu kategori Baik. Siswa membangun Empati dan Sensitivitas sebesar 3,63 yaitu kategori baik, Keterlibatan dan Kontribusi sebesar 3,77 yaitu kategori baik, Sikap Kerjasama dan Toleransi sebesar 3,55 yaitu kategori baik, Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial sebesar 3,72 yaitu kategori baik, Partisipasi dalam Kegiatan Bersama sebesar 3,55 yaitu kategori baik, Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam sebesar 3,47 yaitu kategori baik, Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang Membutuhkan sebesar 3,52 yaitu kategori baik, Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah sebesar 3,55 yaitu kategori baik, Kedermawanan Sosial secara Spontan sebesar 3,72 yaitu kategori baik, Penghargaan terhadap perbedaan sebesar 3,66 yaitu kategori baik.

Penerapan siklus II ternyata sudah membawa situasi belajar yang lebih aktif dan kooperatif. Selain itu Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) membawa dampak perubahan dari yang aktif menjadi aktif sekali. Mengingat ketuntasan sudah mencapai 94,44% maka penelitian sudah dianggap cukup dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Refleksi tindakan kelas siklus II dilakukan setelah pelaksanaan tindakan siklus II selesai dilakukan. Siklus II dihentikan karena dipandang sudah lebih baik dan semua indikator pembelajaran sudah dapat dikuasai oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa yang sudah dalam kategori baik sekali dengan rata-rata nilai 84,5 telah meningkat dari siklus 1 yaitu rata-rata nilai sebesar 73,72. Oleh karena itu, maka tindakan kelas cukup sampai pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi tindakan kelas siklus II dapat diketahui bahwa: Pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II berjalan lebih lancar, hal ini dikarenakan siswa sudah paham dan pengalaman dalam pelaksanaan diskusi kelas, Siswa tidak lagi menghafal tetapi memahami konsep pembelajaran. Siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik dan mampu bekerja sama dalam kelompok, Guru memberikan pujian dan apresiasi kepada siswa yang telah berhasil dalam pembelajaran dan memotivasi siswa yang belum berhasil agar belajar lebih giat lagi, Berdasarkan hasil perhitungan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II mengalami peningkatan yaitu diperoleh prosentase sebesar 94,44% , nilai tersebut dalam kategori baik sekali, Pada siklus II dalam pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 84,5 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 94,44%, dan memenuhi standar ketuntasan maksimal.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, indikator pengamatan pada pembelajaran siklus I dan siklus II adalah karakter peduli sosial dan hasil belajar sejarah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Barat.

Setelah melakukan proses pembelajaran terhadap siswa kelas XI-1 yang menjadi fokus penelitian diberikan perlakuan/tindakan berupa penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 maka dapat diuraikan sebagai berikut:

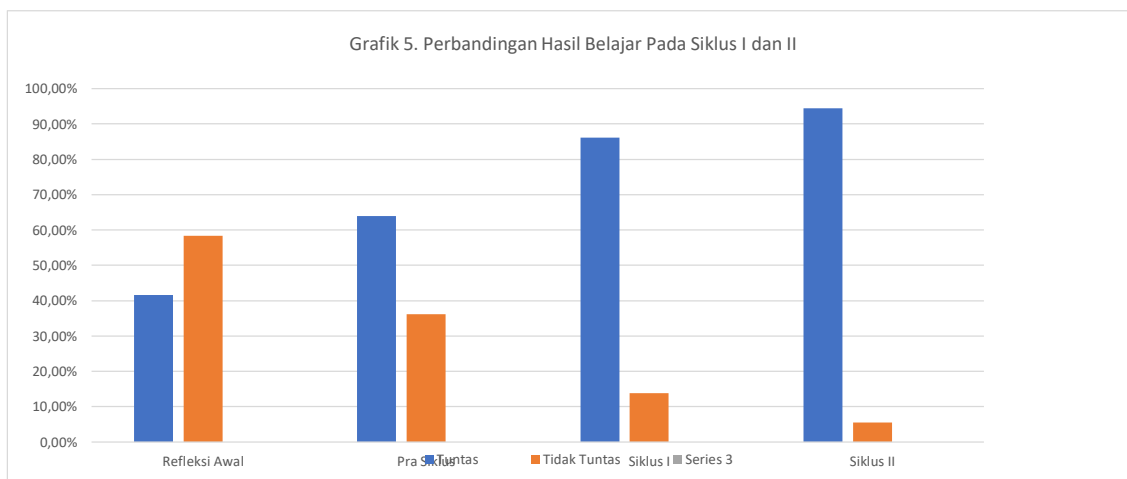
1. Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mulai pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan meningkatkan karakter kepedulian sosial dan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Barat Magetan materi menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Data hasil belajar siswa yang diperoleh ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil belajar siswa Siklus I dan II

Nilai	Kriteria	Refleksi Awal	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
≥ 70	Tuntas	41,6%	63,89 %	86,11%	94,44%
< 70	Tidak Tuntas	58,3%	36,11 %	13,89 %	5,56%

Dari tabel 3. tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Pada pembelajaran Siklus I penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* belum berjalan secara optimal. Siswa masih belum terlalu memahami mengenai aturan permainan. Selain itu siswa sering mengobrol dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan materi. Pada saat pembagian kelompok siswa masih sering ribut mengenai anggotanya. Siswa juga tidak membahas kembali materi yang sudah disampaikan dengan kelompoknya dikarenakan kurang berani dan percaya diri untuk mengungkapkan pendapat. Selain itu ketika pertandingan *Teams Games Tournament (TGT)* berlangsung beberapa siswa masih ragu untuk dapat menjawab pertanyaan. Sehingga membuat waktu pelaksanaan pertandingan kurang optimal.

Pada pembelajaran Siklus II telah dilakukan upaya-upaya perbaikan untuk mengatasi kelemahan pada Siklus I. Pada Siklus II proses pembelajaran menjadi lebih baik. Guru lebih mampu untuk mengelola waktu secara efektif dan melakukan penyajian materi yang lebih interaktif dengan siswa. Guru menjelaskan mengenai aturan permainan secara detail kepada

siswa agar dapat lebih memahami. Guru juga melakukan bimbingan secara merata kepada setiap kelompok. Siswa juga menjadi lebih berani untuk bertanya dan lebih percaya diri dan bersemangat memenangkan pertandingan. Siswa sudah lebih memahami mengenai aturan permainan sehingga siswa dapat menjawab dengan cepat saat pertandingan berlangsung.

Pada penerapan model pembelajaran TGT pada Siklus II rata-rata aktivitas siswa 94,44% dan rata-rata kelas 84,58 sementara pada Siklus I rata-rata aktivitas siswa 86,11% dan rata-rata kelas 73,72. Hal ini telah meningkat dari tahapan Pra Siklus yaitu 63,89% dan rata-rata kelas 68,61 . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa di setiap siklusnya, dan pada akhir Siklus II menunjukkan kriteria penilaian termasuk kategori aktif.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 30,55% pada mata pelajaran Sejarah materi Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas XI-1. Penerapan model pembelajaran TGT ini juga dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap siklus yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

2. Penerapan karakter peduli sosial siswa kelas XI-1 dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pendidikan bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter. Karakter peduli sosial merupakan salah satu pilar penting dalam mencetak generasi yang mampu berinteraksi positif dan berkontribusi terhadap masyarakat. Di lingkungan sekolah, khususnya pada siswa kelas XI-1, teridentifikasi adanya tantangan dalam menumbuhkan karakter ini.

Observasi awal menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang cenderung fokus pada pencapaian individu, kurang menunjukkan empati, dan minimnya inisiatif dalam kegiatan yang bersifat kolaboratif dan membantu sesama. Kondisi ini diperparah dengan model pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga peluang interaksi sosial yang konstruktif dan penanaman nilai-nilai kepedulian menjadi terbatas.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menawarkan solusi melalui struktur yang menggabungkan aktivitas kelompok, permainan yang kompetitif, dan pengakuan tim. Melalui TGT, siswa didorong untuk saling membantu dalam kelompok agar mencapai keberhasilan bersama, secara inheren menumbuhkan sikap peduli sosial. Penelitian ini menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan karakter peduli sosial siswa kelas XI-1.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Peneliti Tingkat Karakter Peduli Sosial siswa mulai pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini :

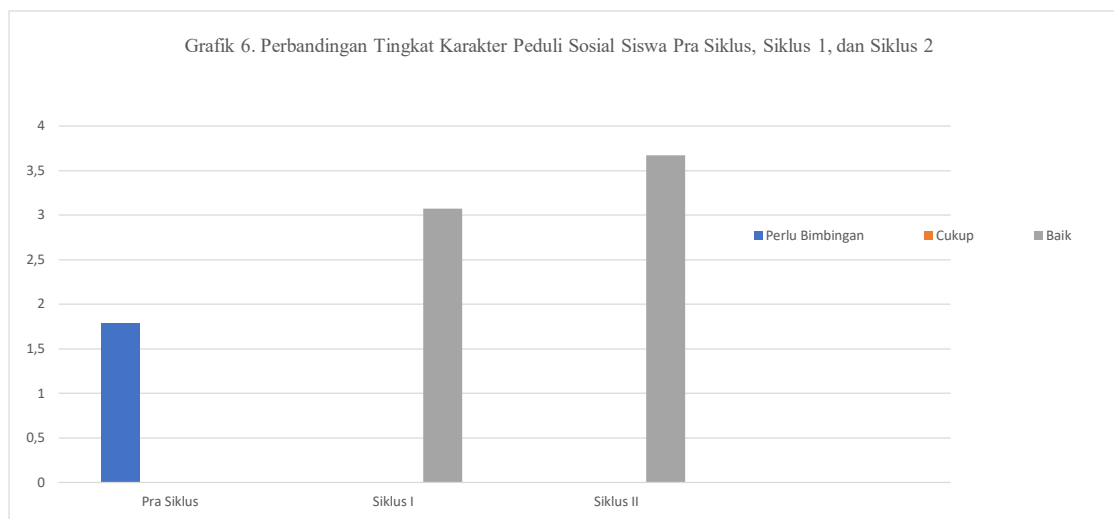
Tabel 4. Perbandingan Tingkat Karakter Peduli Sosial Siswa

Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

No.	Tahapan	Kriteria Skor	Kategori
-----	---------	---------------	----------

1.	Pra Siklus	1,79	Perlu Bimbingan
2.	Siklus 1	3,07	Baik
3.	Siklus 2	3,67	Baik

Dari tabel 4. tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Dari tabel dan grafik tersebut dapat dilihat bahwa tingkat karakter peduli sosial siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas setelah menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mengalami peningkatan yang awalnya pada pra siklus mendapat skor 1,79 masuk kategori perlu bimbingan menjadi 3,07 pada siklus 1 dan pada siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 3,67 kategori baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan tingkat karakter peduli sosial siswa mengalami kenaikan cukup signifikan setelah pembelajaran menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa: penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat Magetan. Adanya peningkatan hasil belajar ini dibuktikan dengan presentase ketuntasan siswa pada tahap Pra Siklus sebesar 63,89%, Siklus I sebesar 86,11% dan pada Siklus II sebesar 94,44%. Peningkatan hasil belajar dari tahap Pra Siklus, Siklus I ke Siklus II sebesar 30,55%.

Hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada karakter peduli sosial siswa terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan karakter kepedulian sosial siswa kelas XI-1 SMAN 1 Barat Magetan. Pada tahap Pra-Siklus, sebelum tindakan, tingkat kepedulian sosial siswa berada pada kategori perlu bimbingan dengan rata-rata kriteria

skor. 1,79. Pada Siklus I: Setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terjadi peningkatan rata-rata skor observasi kepedulian sosial menjadi 3,07 dengan kriteria baik. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, tingkat kepedulian sosial siswa meningkat drastis hingga mencapai rata-rata kriteria skor. 3,67. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah menunjukkan perilaku-perilaku kepedulian sosial, seperti sikap Empati dan Sensitivitas, Keterlibatan dan Kontribusi, Sikap Kerjasama dan Toleransi, Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial, Partisipasi dalam Kegiatan Bersama, Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam, Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang membutuhkan, Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah, Kedermawanan Sosial secara Spontan, Penghargaan terhadap perbedaan. Hasil ini menunjukkan aktivitas guru pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* masuk kedalam kategori penilaian sangat baik dan siswa pada kriteria aktif.

Daftar Pustaka

- Agus Hariyanto, (2019). Teams Games Tournamenr (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik (Sleman: Deepublish, 2019)
- Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, Pendidikan karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa), (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013)
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Indri Perwitasari. April Irianto dan Cholifah Tur Rosidah, “Penerapan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Dan Toleransi Peserta Didik Di Sekolah Inklusi”, Journal Of Edukasi Borneo, Vol. 1 No. 1 (Oktober, 2020)
- Moh Ahsanulhaq, “Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan”, Jurnal Prakarsa Paedagogia, Vol. 2 No. 1, Juni 2019
- Muhammad Ropii dan Muh. Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar* (NTB: Universitas Hamzanwadi Press, 2017)
- Ramli Abdullah, —Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPD Di Madrasah Tsanawiyah,|| Lantanida Journal 3, no. 2 (15 September 2017): 168.
- Sani, Ridwan Abdullah & Muhammad Kadri. (2016). Pendidikan Karakter Mengembangkan Karakter Anak Yang Islami. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, (2017), Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara

- Syaiful bahri Djamarah. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2020)
- Syamsul Kurniawan, Pendidikan Karakter Di Sekolah (Revitalisasi Peran Sekolah dalam Menyiapkan Generasi Bangsa Berkarakter), Yogyakarta: Samudra Biru, 2017
- Thomas Lickona, Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang Sikap Hormat dan Bertanggung jawab, Terj. Juma Abdu Wamaungo, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Thomas Lickona. Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan Budaya, (Yogyakarta: Multipresindo. 2013)
- Wati, N, N, K., (2020). “Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa SMA,” WIDYANATYA 2, no. 02