



## Penerapan *Team Games Tournament* Berbantuan *Question Card* untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas XI.B IPS SMA Birrul Walidain NW Rensing

Siti Nur Arifia Shoffah<sup>1\*</sup>, Ni Made Novi Suryanti<sup>2</sup>, Imam Malik<sup>3</sup>, Masyhuri<sup>4</sup>,  
Widiastuti Fiklana<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit 62, Mataram, Indonesia 83125.

Email Korespondensi: [arifiash88@gmail.com](mailto:arifiash88@gmail.com)

### Abstrak

Pendidikan yang berkualitas adalah kunci untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan global. Salah satu tantangan dalam pendidikan saat ini adalah meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran sosiologi yang memungkinkan siswa untuk memahami dinamika sosial di sekitarnya. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap adanya peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik khususnya di mata pelajaran sosiologi melalui penerapan model *teams games tournament* dengan bantuan *question card*. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan proses pelaksanaan selama dua siklus. Tiap siklusnya terdapat tiga kali pertemuan dengan cakupan beberapa tahap seperti perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Instrumen pengumpulan data dengan observasi, test hasil belajar, serta dokumentasi. Temuan dari penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan *team games tournament* berbantuan *question card* dalam belajar dapat memberikan peningkatan terhadap partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I pelaksanaan model *team games tournament* berbantuan *question card* sebesar 83%, dan menjadi 100% di siklus II. Sementara partisipasi belajar peserta didik hanya mencapai 67% di siklus I kemudian 81 pada siklus II. Selanjutnya variable harapan hasil belajar di siklus I menunjukkan angka 71% dan di siklus II 86%. Dengan demikian, terlihat bahwa penggunaan *team games tournament* yang dipadukan dengan *question card* memberikan dampak terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik di Kelas XI IPS 1 SMA Birrul Walidain NW Rensing dalam mata pelajaran sosiologi.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament*; *Question Card*; Partisipasi Belajar; Hasil Belajar.

## Implementation of *Team Games Tournament* Using *Question Cards* to Improve Students Participation and Learning Outcomes of Class XI.B IPS SMA Birrul Walidain NW Rensing

### Abstract

Quality education is crucial for preparing a generation equipped to face global challenges. Among the challenges in contemporary education is the need to enhance student participation and learning outcomes, particularly in sociology, a subject that enables learners to comprehend the social dynamics surrounding them. This research aims to investigate improvements in students' participation and learning outcomes in sociology through the implementation of the *Team Games Tournament* model assisted by *question cards*. Employing classroom action research (CAR) as its methodological framework, the study was conducted over two cycles, each consisting of three meetings structured around several stages including planning, action, observation, and reflection. Data collection methods involved observations, tests on student performance, and documentation. The findings indicate that the use of the *Team Games Tournament* model, supported by *question cards*, resulted in significant enhancements in both participation and learning achievement among students. In the first cycle, the implementation of the model achieved an effectiveness score of 83%, which increased to 100% in the second cycle. Similarly, student participation rose from 67% in the first cycle to 81% in the second cycle. In addition, the expected learning outcomes in the first cycle were recorded at 71%, escalating to 86% in the second cycle. These results suggest that the integration of the *Team Games Tournament* methodology with *question cards* has a positive impact on increasing student participation and academic results in sociology, particularly in the 11th-grade IPS 1 class at SMA Birrul Walidain NW Rensing.

**Keywords:** *Team Games Tournament*; *Question Card*; Learning Participation; Learning Outcomes.

**How to Cite:** Shoffah, S. N. A., Suryanti, N. M. N., Malik, I., Masyhuri, M., & Fiklana, W. (2025). Penerapan *Team Games Tournament* Berbantuan *Question Card* untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas XI.B IPS SMA Birrul Walidain NW Rensing. *Empiricism Journal*, 6(2), 312–319. <https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2897>



<https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2897>

Copyright© 2025, Shoffah et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka memiliki tujuan utama membentuk karakter peserta didik di era modern melalui pendekatan proses belajar yang memposisikan peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran (Hasanah & Haryadi, 2022). Pendekatan ini bertujuan untuk membangun pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, guna mendorong peningkatan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, Kerjasama, serta keterampilan dalam memecahkan masalah (Jannah & Wadi, 2024; Khusna et al., 2023; Rosa et al., 2024). Namun realitanya menunjukkan masih ada sekolah yang mengalami kendala dalam mewujudkan partisipasi aktif siswa sesuai karakteristik kurikulum Merdeka. Banyak siswa yang belum mampu berperan sebagai pembelajar aktif meskipun guru sudah menerapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif. Rendahnya partisipasi siswa juga berdampak terhadap hasil belajar mereka yang cenderung stagnan (Kadiriandi & Ruyadi, 2017)

Hal serupa juga terjadi di SMA Birrul Walidain NW Rensing. Data observasi awal dan hasil wawancara menunjukkan bahwa partisipasi dan hasil belajar peserta didik masih rendah. Indikasi rendahnya partisipasi siswa terlihat dari kurangnya kesiapan mereka dalam belajar, minimnya kerjasama antar siswa, kurangnya perhatian saat proses pembelajaran, kesulitan dalam mengemukakan pendapat, serta keterlambatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) memperkuat temuan ini yang menunjukkan sebanyak 8 dari 21 siswa (38,1%) tercatat telah mencapai standar KKTP dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara 13 siswa (61,9%) belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah.

Meskipun berbagai metode pembelajaran, termasuk Kurikulum Merdeka, telah diimplementasikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI.B IPS SMA Birrul Walidain NW Rensing masih tergolong minim. Penelitian menunjukkan bahwa partisipasi siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kurang optimalnya kegiatan pembelajaran dan keterbatasan media yang digunakan selama pembelajaran (Fauziyah et al., 2020). Sebagai contoh, meskipun guru sosiologi telah berusaha menggunakan berbagai pendekatan, data observasi menunjukkan bahwa siswa sering kali kehilangan fokus dan motivasi, terutama setelah fase awal pembelajaran. Banyak siswa terlihat aktif pada awal pembelajaran, tetapi tampak mengantuk atau bahkan tertidur menjelang akhir sesi (Sumarni et al., 2020). Penelitian oleh Rustiningsih menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi seluruh siswa dalam proses pembelajaran (Rustiningsih, 2021).

Permasalahan ini menyoroti bahwa siswa belum sepenuhnya menjadi pembelajar yang aktif, mengakibatkan ketidakmampuan mereka untuk memaksimalkan potensi belajar mereka. Lebih lanjut, penelitian mengenai penggunaan model TGT yang berbantuan Question Card masih terbatas, terutama dalam konteks sosiologi di tingkat SMA, dan belum ada kajian yang secara komprehensif mengintegrasikan model ini dengan media interaktif untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani celah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih dinamis, yang diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas dan sekaligus meningkatkan capaian akademik mereka.

Melihat realitas tersebut, dibutuhkan upaya untuk memperbaiki sekaligus mengembangkan metode pengajaran yang lebih konstruktif, guna untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran secara maksimal. Proses pembelajaran yang konstruktif dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan awal dan dapat meningkatkan keterlibatan aktif mereka (Kusumawati et al., 2022). Salah satu alternatif untuk mengonstruksi pengetahuan siswa adalah melalui metode diskusi berbasis permainan (Maghfirah et al., 2023; Marsitin, 2015; Muhakim, 2021). Termasuk diantaranya yaitu model Team Games Tournament (TGT). Model ini memungkinkan siswa berinteraksi, menyampaikan pendapat, dan memperdalam pemahaman materi secara kolaboratif (Fauziyah et al., 2020; Umar et al., 2024). Sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang sifatnya kolaboratif dan tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai secara optimal (Umar, 2021).

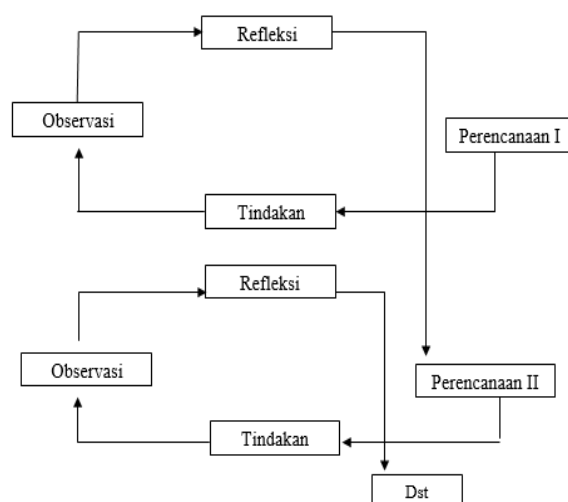
Beberapa penelitian membuktikan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hartanto & Mediatati (2023)

menemukan partisipasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya proses belajar dengan *teams games tournament*. Pada siklus I partisipasi siswa hanya 65,87% dan hasil belajar 78,26%, kemudian 75,43% dan 82,61% di siklus II. Thalita et al. (2019) juga menemukan hal serupa bahwa partisipasi siswa meningkat dari 63% di siklus I menjadi 85% di siklus II. Selain itu, Kristiawati & Zulfiati (2023) mencatat ketuntasan belajar meningkat dari 55% di siklus I menjadi 100% di siklus II, dengan skor rata-rata naik dari 70,6 menjadi 83,4. Untuk membuat penerapan model ini lebih menarik dan efektif, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan ialah *question card*. *Question card* adalah kartu yang memuat pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah diajarkan dan dirancang untuk mendorong proses diskusi yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Siswa didorong untuk lebih fokus terlibat serta bertanggung jawab dalam proses belajar kelompok.

Meskipun Model *Team Games Tournament* sudah banyak diplikasikan, studi yang secara khusus menelaah implementasi model ini dengan bantuan *question card* untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pelajaran sosiologi masih sangat terbatas. Sehingga temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu kontribusi inovatif dalam mendukung pembelajaran aktif dan berfokus pada siswa yang selaras dengan arah Kurikulum Merdeka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pendekatan dengan tujuan merefleksikan serta mengevaluasi dinamika pembelajaran di kelas guna memperbaiki sekaligus mengembangkan kualitas belajar serta mengoptimalkan capaian hasil belajar siswa (Azizah, 2021). Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas XI.B IPS SMA Birrul Walidain NW Rensing dengan berjumlah 21 orang. Proses pelaksanaannya dilaksanakan dalam dua siklus dengan 3 kali pertemuan pada tiap siklusnya dengan mengalokasikan waktu 5 JP x 45 menit. Adapun tahapan pelaksanaan di setiap siklus meliputi 4 tahapan yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).



**Gambar 1.** Bagan Penelitian model Kemmis & McTaggart

Proses pengumpulan data diperoleh melalui tiga cara yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Selanjutnya instrument yang dipakai mencakup lembar observasi, tes berupa soal, serta catatan dokumentasi terkait proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes hasil belajar yang bersifat formatif terdiri dari tes tertulis, kuis interaktif, dan refleksi Individu. Tes ini dilakukan tidak hanya di akhir setiap siklus tetapi juga dapat digunakan selama aktivitas pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa. Selanjutnya data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis dengan tahapan, 1) mereduksi data; 2) menyajikan data; dan 3) kesimpulan. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil manakala; (1) persentase partisipasi siswa mencapai 75% ada dalam kategori minimal baik (B). Adapun indikator untuk mengukur partisipasi belajar siswa terdiri dari keterlibatan dalam

diskusi, mengukur seberapa sering siswa berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kelompok, Aktivitas dalam Tugas Kelompok, dan motivasi siswa untuk berpartisipasi; (2) persentase hasil belajar 75% siswanya KKTP 76-85 dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH); dan (3) proses pembelajaran model *team games tournament* (TGT) berbantuan *question card* terlaksana 100%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 26, 29-30 April dan 3 Mei 2025. Materi yang dibahas ialah konflik dan kekerasan pada masyarakat. Hasil analisis peneliti pada siklus I menunjukkan dari 29 tindakan penerapan model *team games tournament* berbantuan *question card* hanya 24 tahapan yang terlaksana. Terdapat lima tindakan yang belum dilaksanakan oleh guru, sehingga persentase pelaksanaannya hanya mencapai 83% dan belum mencapai indikator keberhasilan 100% terlaksana. Kondisi ini diakibatkan karena beberapa hal yakni, 1) Guru tidak mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar; 2) guru tidak menanyakan kondisi fisik dan psikis siswa; 3) guru tidak memberikan gambaran manfaat serta tujuan pembelajaran; 4) guru tidak menjelaskan bahwa setiap kelompok harus memastikan anggotanya paham dengan materi; dan 5) guru tidak mengarahkan siswa berdoa menutup pembelajaran. Kelemahan pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan model *team games tournament* berbantuan *question card* memberikan dampak terhadap partisipasi siswa yang kurang. Berikut tabel persentase partisipasi belajar siswa di siklus I:

**Tabel 1.** Persentase Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Hasil	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	3	14%
2	Baik	11	53%
3	Cukup	6	29%
4	Kurang	1	4%

Analisis peneliti terhadap hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa masih terbatas, hanya 14 siswa (67%) yang berhasil mencapai indikator keberhasilan partisipasi belajar dengan kategori minimal baik, sementara 7 siswa (33%) lainnya masih dalam tingkat kategori cukup dan kurang, sehingga belum mencapai indikator keberhasilan 75% dalam kategori minimal baik (B). Salah satu factor penyebabnya ialah kurangnya pemahaman mereka terhadap metode atau model pembelajaran yang digunakan sehingga mereka cenderung pasif. Hal ini senada dengan hasil kajian Amanda & Nurlizawati (2024) bahwa kurangnya partisipasi siswa dikarenakan pemahaman siswa terhadap penggunaan model atau metode belajar yang belum sepenuhnya dipahami sehingga mereka kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kemudian variable harapan hasil belajar pada Siklus I juga belum mencapai indikator keberhasilan 75%. Berikut tabel persentasenya dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Hasil	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	13	71%
2	Tidak Tuntas	6	29%

Tabel di atas menunjukkan bahwa 13 siswa (71%) telah mencapai ketuntasan belajar dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan interval skor 76-85. Kemudian 6 siswa (29%) belum mencapai KKTP yang sudah ditetapkan. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, (1) Ketika proses pembelajaran sejumlah siswa tampak kurang focus dan banyak melakukan aktivitas lain. Sehingga hal tersebut berdampak kepada pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan; (2) Tidak dipastikannya setiap anggota kelompok dalam memahami materi yang dipelajari. Senada dengan hasil kajian Fitriani et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar terutama ketika proses penyampaian materi atau informasi akan sangat berdampak terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

## Siklus II

Siklus II dilakukan pada tanggal 10, 14, 17, dan 20 Mei 2025. Topik materi yang diajarkan yaitu Dampak dan Upaya Penanganan Konflik dan Kekerasan dalam Masyarakat. Sama halnya pada siklus sebelumnya, tahapan pelaksanaan siklus II dimulai dengan perencanaan, kemudian tindakan, lalu pengamatan, hingga refleksi. Hal yang menjadi kekurangan pada siklus I diperbaiki di siklus II. Perbaikan yang dilakukan yakni 1) peneliti bersama guru sosiologi mendiskusikan kembali terkait tahapan pelaksanaan yang belum terlaksana di siklus I agar dapat terlaksana di siklus II; 2) guru menyiapkan lembar tambahan untuk siswa mencatat materi yang disampaikan pada pertemuan tersebut, dan menjelaskan bahwa lembar tersebut akan digunakan sebagai penilaian individu.; 3) peneliti bersama guru memantau aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran agar tidak bermain *gadget* ataupun melakukan aktivitas lainnya; 4) guru menjelaskan kembali secara rinci terkait tahapan, aturan, dan tujuan dari kegiatan belajar pada saat itu dan memfasilitasi siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang masih membingungkani. Hal ini senada dengan hasil kajian Muhammad Fidhun (2024) bahwa perhatian dari guru terhadap siswa sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi dan belajar secara optimal (Fidhun et al., 2024).

Proses pembelajaran pada siklus II memperlihatkan adanya peningkatan. Dari 29 tahapan penerapan *team games tournament* yang dipadu dengan *question card* telah terlaksana dengan baik dengan persentase 100% terlaksana. Kemudian partisipasi belajar siswa juga mengalami kenaikan dari sebelumnya. Berikut tabel persentase partisipasi belajar siswa di siklus II:

**Tabel 3.** Persentase Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Hasil	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	5	24%
2	Baik	12	57%
3	Cukup	4	19%
4	Kurang	0	0%

Tabel di atas menggambarkan bahwa adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam belajar, 17 siswa (81%) berhasil mencapai indikator partisipasi belajar dengan kategori minimal baik. Sementara 4 siswa (19%) belum memenuhi.. Selanjutnya variable hasil belajar juga memperlihatkan adanya kenaikan dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari tabel persentase hasil belajar siswa pada siklus II yang dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.** Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Hasil	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	18	86%
2	Tidak Tuntas	3	15%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa 18 siswa (86%) sudah mencapai ketuntasan belajar dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sementara 3 siswa (15%) belum mencapai ketuntasan belajar yang sudah ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa indikator keberhasilan 75% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sudah tercapai di siklus II. Untuk lebih jelasnya disajikan tabel hasil observasi dan tes pada siklus I dan II:

**Tabel 5.** Hasil Observasi dan Hasil Belajar Siklus I dan II

Siklus	Tindakan		Partisipasi Belajar		Hasil Belajar	
	Terlaksana	%	Hasil	%	Ketuntasan	%
I	24	83%	14	67%	15	71%
II	29	100%	17	81%	18	86%
Peningkatan	17%		14%		15%	

Berdasarkan data pada tabel tersebut menunjukkan peningkatan dalam tiga aspek yaitu keteraksanaan tindakan, partisipasi belajar, dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada aspek keterlaksanaan tindakan, adanya peningkatan sebesar 17%, hal ini menandakan bahwa seluruh tahapan pembelajaran telah diterapkan secara optimal pada siklus II.

Kemudian partisipasi siswa juga mengalami peningkatan sebesar 14%. Peningkatan dalam tiga aspek yaitu keterlaksanaan tindakan, partisipasi belajar, dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa model TGT berbantuan Question Card tidak hanya meningkatkan proses pembelajaran tetapi juga hasil akademik siswa. Media Question Card berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar (Jamliah, 2021; Maulidah et al., 2023).

Peningkatan ini mencerminkan bahwa model belajar yang diimplementasikan berhasil mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Media *question card* berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa. Selanjutnya pada aspek hasil belajar, terjadi peningkatan sebesar 15%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan *queston card* tidak hanya berdampak pada proses, tetapi juga terhadap capaian akademik siswa. Peningkatan ketiga variabel tersebut menunjukkan bahwa model Team Games Tournament berbantuan Question Card mampu mengakomodasi prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik. Penelitian oleh Bakri dan Permana juga menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa, yang mendukung temuan dalam penelitian ini (Bakri & Permana, 2022).

## KESIMPULAN

Penerapan model Team Games Tournament berbantuan Question Card di kelas XI.B IPS SMA Birrul Walidain NW Rensing telah berhasil meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Rangkaian siklus yang dilakukan menghasilkan peningkatan yang jelas dalam keterlibatan siswa dan capaian akademik yang lebih baik.

Strategi pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Model TGT yang diintegrasikan dengan media Question Card memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk berkontribusi lebih aktif selama pelajaran. Hasil positif dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode yang berpusat pada siswa sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, menekankan pentingnya pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

## REKOMENDASI

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada pengembangan dan perluasan model pembelajaran ini dalam konteks dan mata pelajaran yang berbeda. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas model TGT berbantuan *Question Card* pada mata pelajaran selain sosiologi, seperti sejarah, PPKn, atau bahkan mata pelajaran eksakta seperti biologi atau matematika, guna melihat konsistensi pengaruhnya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, perlu juga dilakukan penelitian lebih mendalam mengenai peran faktor-faktor non-pedagogis, seperti motivasi intrinsik siswa, iklim kelas, serta pengaruh karakteristik guru dalam mengoptimalkan implementasi model ini. Penelitian selanjutnya juga disarankan menggunakan pendekatan *mixed-method* agar mampu menggali secara lebih komprehensif hubungan antara proses pembelajaran yang interaktif dan pencapaian hasil belajar yang optimal, sejalan dengan prinsip *student-centered learning* dalam Kurikulum Merdeka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada pihak sekolah terutama guru sosiologi SMA Birrul Walidain NW Rensing atas segala dukungan serta kerjasama selama proses pelaksanaan penelitian di sekolah bersangkutan.

## DAFTAR PUSTAKA

Amanda, T. M. J., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Question Card dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 411–418. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.265>

- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Bakri, F., & Permana, H. (2022). Pelatihan Media Digital Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Mendukung Program Merdeka Belajar. *Mitra Teras Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.58797/teras.0101.02>
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Al Aziizah, H. (2020). Model Team Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(2), 144–154.
- Fidhun, M., Suryanti, N. M. N., & Malik, I. (2024). Penerapan PBL berbantuan Short Movie untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa XI SOSHUM 2 SMAN 2 Mataram. *Malik, Imam*, 9(1), 20–26.
- Fitriani, Y. I., Mursidik, E. M., & Teguh. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Koopeartif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Kelas V SD Negeri 1 Tinatar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1–13.
- Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament(TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(03), 3244–3252.
- Hasanah, A., & Haryadi, H. (2022). Tinjauan Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pendidikan Abad 21 dalam Menghadapi Era Society 5.0. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 266–285. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7595>
- Jamliah, J. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament. *J. Pend. A. Isl. Ind*, 2(2), 35–37. <https://doi.org/10.37251/jpaii.v2i2.596>
- Jannah, N., & Wadi, H. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Mengintegrasikan Kemampuan HOTS dan Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2442–2447. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2795>
- Kadiriandi, R., & Ruyadi, Y. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Two Stray Two Stay (TSTS) Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Sosiologi Di SMA Pasundan 3 Bandung. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Ssosiologi*, 7(2), 429–433.
- Khusna, S., Khasanah, I., Musa, M. M., & Rini, J. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Pembelajaran Abad 21 Untuk Meningkatkan Kompetensi 4C Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 22–34.
- Kristiawati, & Zulfiati, H. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Kartu Poker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Bejiarum Materi IPS ASEAN. *SHeS: Social, Humanities, and Educational Studies*, 6(3), 167–172.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Jurnal Mathedu*, 5(1), 13–18.
- Maghfirah, A. D., Sukardi, Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- Marsitin, R. (2015). Pendekatan Konstruktivisme Pada Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Muhammadiyah 3 Kepanjen Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1).
- Maulidah, N. A., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Muhakim, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Menumpulkn Isi Berita yang Dibacakan Melalui Metode Diskusi. *Jurnal Ilmiah Sarawati*, 3(1), 1–12.
- Rosa, E., Destian, R., & Agustian, A. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).

- Sumarni, S., Nasir, M., & Herlina, B. (2020). Strategi Pembelajaran Partisipatif pada Proses Penyelenggaraan Program Paket C di Kabupaten Wajo. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.51454/jet.v1i1.10>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Umar, R. A., Husain, R. I., & Arif, R. M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN No. 17 Duingingi. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(4), 1396–1405. <https://doi.org/10.29100/.v6i4.5367>