

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN *QUESTION CARD* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI SOSIOLOGI 4 SMA NEGERI 7 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**TRI MUTIARA JENIA AMANDA**

**20058046**

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
DEPARTEMEN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Question Card* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang**

**Nama** : Tri Mutiara Jenia Amanda

**NIM/TM** : 20058046/2020

**Program Studi** : Pendidikan Sosiologi

**Departemen** : Sosiologi

**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2024

**Mengetahui,  
Dekan FIS UNP,**



**Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D**  
NIP.196604111990031002

**Disetujui oleh,  
Pembimbing,**

**Nurlizawati, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 198807202019032011

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang  
Pada Hari Rabu, 14 Agustus 2024**

**Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Question Card* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang**

**Nama : Tri Mutiara Jenia Amanda**  
**TM / NIM : 2020/20058046**  
**Program Studi : Pendidikan Sosiologi**  
**Departemen : Sosiologi**  
**Fakultas : Ilmu Sosial**

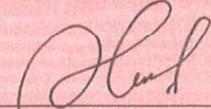
**Padang, September 2024**

**TIM PENGUJI**

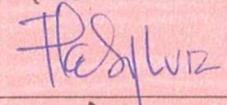
**NAMA**

**TANDA TANGAN**

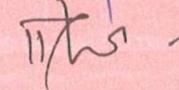
**1 Ketua : Nurlizawati, S.Pd., M.Pd**  
**2 Anggota : Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd**  
**3 Anggota : Dr. Desri Nora AN, S.Pd., M.Pd**

---

---

---

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

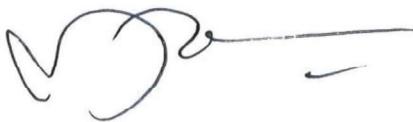
Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Tri Mutiara Jenia Amanda  
NIM/TM : 20058046/2020  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Question Card* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia di proses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Mengetahui,  
Kepala Departemen Sosiologi



**Dr. Delmira Syafrini, S.Sos.,M.A**  
NIP. 19830518 200912 2 0045

Padang, September 2024

Saya Yang Menyatakan



**Tri Mutiara Jenia Amanda**  
NIM.20058046

## ABSTRAK

### **Tri Mutiara Jenia Amanda (200558046) : Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Question Card* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, siswa yang kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran sosiologi, model dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hal itu ditandai dengan adanya siswa yang melamun, bermalas-malasan saat belajar, dan hanya mendengar penjelasan guru tanpa bertanya tentang materi yang tidak dipahami. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang pada mata pelajaran sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *question card*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kognitif Ausubel. Teori ini menjelaskan tentang pembelajaran bermakna yang bertujuan memperoleh pengalaman. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dimana satu siklus terdapat dua kali pertemuan. Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMA N 7 Padang kelas XI sosiologi 4 tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI sosiologi 4 yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *team games tournament* berbantuan *question card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, terlihat saat pra tindakan keaktifan belajar siswa yang hanya 19,8%, meningkat menjadi 46,7% setelah siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 82,2%. Hasil tersebut menunjukkan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *question card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI sosiologi 4 SMAN 7 Padang.

***Kata kunci*** : *Team Games Tournament, Question Card, Keaktifan, Sosiologi*

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan kemampuan penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Question Card* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) di Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Alhamdulillah berkat rahmat dari Allah SWT dan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kemudahan dan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Teristimewa keluargaku tercinta ayah dan ibu serta kakak, abang, dan adik, terima kasih banyak atas segala motivasi, dukungan, doa, finansial dan kebersamaan selama ini sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
3. Bapak Ir. Krismadinata, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang
4. Dekan Fakultas Ilmu Sosial serta jajaran staf yang telah memberi kemudahan administrasi kepada penulis.
5. Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A selaku Kepala Departemen Sosiologi yang telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Khairul Fahmi, S.Sos., M.Si selaku pembimbing akademik.
7. Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dalam memberi arahan dan meluangkan waktu untuk membimbing penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd dan Ibu Dr. Desri Nora AN, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyelesaian skripsi in.
9. Bapak dan Ibu dosen, serta staf administrasi departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

10. Ibu Yuni Era HM, S.Pd., M.Si selaku Kepala SMAN 7 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
11. Ibu Rika Indah Suryani, S.Sos selaku guru sosiologi SMAN 7 Padang yang telah meluangkan waktu untuk membantu dalam penelitian di sekolah.
12. Seluruh guru, staf, serta siswa kelas XI Fase F SMAN 7 Padang.
13. Terimakasih kepada teman-teman seperbimbingan yang telah banyak membantu dan menemani dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman yang telah kebersamai selama masa kuliah di Universitas Negeri Padang.
15. Terkhusus untuk diri sendiri, terimakasih sudah mampu bertahan dan berproses untuk melangkah menuju gelar sarjana ini. Terimakasih atas kemauan melawan rasa malas, takut, dan *overthinking* dalam menghadapi dunia perskripsian ini. Terimakasih untuk segala hal yang telah pernah dilewati, tetap semangat, selalulah berusaha serta berdoa dan yakinlah Allah SWT selalu memberikan yang terbaik untuk hamba-Nya.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT. membalas kebaikan yang berlipat ganda kepada semua yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan kepada para pembaca

Padang, Agustus 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Defenisi Operasional.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Kajian Teoritis .....	12
1. Teori Kognitif Ausubel.....	12
2. Keaktifan Belajar Siswa .....	14
3. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	21
4. Media <i>Questions Card</i> .....	27
5. Pembelajaran Sosiologi .....	30
B. Penelitian yang Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	36
D. Hipotesis .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Setting Penelitian .....	40
C. Desain Penelitian .....	40

D. Rincian Kegiatan .....	42
E. Teknik Pengumpulan Data .....	44
F. Instrumen Penelitian .....	45
G. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Gambaran Umum SMA N 7 Padang .....	50
B. Hasil Penelitian .....	53
C. Pembahasan .....	92
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>99</b>
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Moving Class XI Sosiologi Fase F SMAN 7 Padang.....	5
Tabel 2. Kriteria Penskoran Tournament Kartu Soal.....	25
Tabel 3. Capaian Pembelajaran Fase F untuk Mata Pelajaran Sosiologi.....	32
Tabel 4. Skor Pedoman Penilaian Observasi .....	46
Tabel 5. Pedoman Observasi.....	46
Tabel 6. Kriteria Keaktifan Belajar.....	49
Tabel 7. Identitas Sekolah.....	50
Tabel 8. Daftar sarana dan prasarana SMAN 7 Padang.....	52
Tabel 9. Hasil Pengamatan Pra Tindakan Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI Sosiologi 4 SMAN 7 Padang.....	54
Tabel 10. Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 1 Kelas Sosiologi 4 SMAN 7 Padang .....	67
Tabel 11. Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 2 Kelas Sosiologi 4 SMAN 7 Padang .....	68
Tabel 12. Hasil Pengamatan Siklus I Kelas XI Sosiologi 4 SMAN 7 Padang .....	69
Tabel 13. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pra Tindakan Dan Siklus I ...	70
Tabel 14. Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 1 Kelas Sosiologi 4 SMAN 7 Padang.....	84
Tabel 15. Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 2 Kelas Sosiologi 4 SMAN 7 Padang.....	85
Tabel 16. Hasil Pengamatan Siklus II Kelas XI Sosiologi 4 SMAN 7 Padang .....	86
Tabel 17. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	88
Tabel 18. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan question card/kartu soal .....	29
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 3. Desain Penelitian PTK Kemmis dan McTaggart .....	42

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	104
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan .....	105
Lampiran 3. Surat Penelitian dari SMAN 7 Padang .....	106
Lampiran 4. Modul Ajar .....	107
Lampiran 5. Lembar Kerja Peserta Didik .....	127
Lampiran 6. Lembar Observasi .....	135
Lampiran 7. Dokumentasi .....	140

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2003). Pernyataan yang terdapat pada alinea keempat pembukaan UUD 1945, salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang artinya pendidikan sangat penting bagi kemakmuran suatu negara.

Pendidikan di Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka disusun sejak tahun 2020, dan secara bertahap diimplementasikan sejak tahun 2021 (Kemendikbud, 2024). Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif dengan menumbuhkan keimanan, ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan budi pekerti luhur, serta mengembangkan cipta, rasa, dan karsa sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Kemendikbud, 2024).

Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa untuk mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan mereka secara penuh, serta menjadi fondasi bagi layanan pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, dan kegiatan ekstrakurikuler (Aryanto et al., 2022). Menurut BSNP atau Badan Standar Nasional Pendidikan, kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang didasarkan pada pendekatan bakat dan minat, maka siswa SMA/MA memilih mata pelajaran dari disiplin ilmu MIPA, Bahasa, dan Prakarya & Kewirausahaan, dan memungkinkan satuan pendidikan mengembangkan mata pelajaran tambahan dari disiplin ilmu lain sesuai dengan sumber daya yang tersedia (Kemendikbud, 2024). Menerapkan kurikulum merdeka, siswa dapat mempelajari pelajaran yang mereka sukai, sehingga mereka dapat menyerap pelajaran dengan lebih cepat karena pelajaran yang diberikan mudah dicerna dan dimengerti karena disesuaikan dengan minat dan bakat siswa (Zainuri, 2023).

Mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran peminatan/pilihan yang ada di SMA/MA, dimana pemilihan mata pelajaran peminatan dimulai saat siswa memasuki kelas XI yang dikonsultasikan terlebih dahulu antara wali kelas, guru BK serta orang tua siswa (Aryanto et al., 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, pelajaran sosiologi dipelajari secara keseluruhan, termasuk dinamika dan kekuatan yang membentuknya, serta interaksi sosial dan konsekuensinya, oleh karena itu, peserta didik yang terlibat dalam dinamika sosial harus dibekali dengan kompetensi kemasyarakatan dan etika bermasyarakat agar dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, seperti yang tertuang dalam

Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran sosiologi mengantisipasi terjadinya pergeseran pola pikir siswa seiring dengan berkembangnya masyarakat global yang difasilitasi oleh berbagai proyek profil pelajar Pancasila. Proyek ini merupakan bentuk penerapan pengetahuan sosiologi siswa dalam rangka menumbuhkan sikap kewarganegaraan yang bertanggung jawab (Kemendikbud, 2022).

Penerapan mata pelajaran pilihan ini nantinya membuat kelas akan berpindah-pindah yang dinamakan dengan *moving class*. Menurut Depdiknas, Moving Class adalah kelas berpindah-pindah sesuai mata pelajaran (Supriyanto, 2014). Jadi, *moving class* merupakan suatu sistem belajar mengajar yang memberikan ciri-ciri mata pelajaran pada kelas sehingga siswa dapat berpindah-pindah sesuai jadwal mata pelajaran yang telah ditentukan. Pelaksanaan *Moving Class* sangat menuntut keaktifan siswa, dimana siswa dikondisikan untuk mencari, bukan hanya menerima (Supriyanto, 2014). Penerapan sistem pembelajaran *moving class* ini menuntut keaktifan belajar siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilihat dari dua indikator yaitu keaktifan siswa selama proses belajar mengajar dan hasil belajar yang didapat siswa pada akhir pembelajaran, jadi keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung (Purwanto, 2013).

Menurut Sudjana (2019) keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam hal sebagai berikut: 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. 2) Terlibat dalam pemecahan masalah. 3)

Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. 7) Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Kemampuan siswa dalam menyerap dan mengolah informasi yang telah diberikan merupakan salah satu kunci keberhasilan belajar siswa, sehingga guru harus mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, untuk itu penerapan model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi yang ada (Wibowo, 2016).

Berdasarkan paparan diatas, kenyataan yang ditemui saat diterapkannya kurikulum merdeka ini, dimana mata pelajaran pilihan yang dipilih oleh siswa sesuai dengan bakat dan minat mereka yaitu mata pelajaran sosiologi, ditemukan bahwa beberapa siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, hal itu ditandai dengan adanya siswa yang melamun, bermalas-malasan saat belajar, dan hanya mendengar penjelasan guru tanpa bertanya tentang materi yang tidak dipahami dan lain sebagainya. Penyebab siswa tidak aktif dikelas bisa terjadi karena penggunaan metode dan model yang digunakan guru dalam mengajar kurang bervariasi. Oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan model yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2023 di SMAN 7 Padang,

ada beberapa masalah yang ditemui pada saat proses pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Moving Class XI Sosiologi Fase F SMAN 7 Padang**

No.	Indikator Keaktifan	Sos 1	%	Sos 2	%	Sos 3	%	Sos 4	%
		36 Siswa							
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	15	41,6	12	33,3	14	38,8	12	33,3
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	10	27,7	9	25	8	22,2	7	19,4
3.	Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	8	22,2	8	22,2	7	19,4	6	16,6
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	9	25	7	19,4	8	22,2	6	16,6
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	11	30,5	9	25	10	27,7	7	19,4
6.	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	9	25	8	22,2	9	25	6	16,6
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya	8	22,2	8	22,2	9	25	6	16,6
<b>Rata-rata</b>			<b>27,7 %</b>		<b>24,2 %</b>		<b>25,7 %</b>		<b>19,8 %</b>

Sumber : Data Primer 2023

Berdasarkan data pada tabel diatas, terlihat bahwa kurangnya keaktifan siswa kelas sosiologi 4 dibandingkan kelas lainnya, yaitu dengan rata-rata 19,8 %. Indikator bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya memiliki rata-rata yang rendah yaitu 16,6%. Sedangkan indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya memiliki rata-rata tertinggi yaitu 33,3%. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi sehingga siswa tidak ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Perlu adanya penggunaan model yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan untuk permasalahan diatas adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *question card*. Penelitian yang telah dilakukan oleh Yunisda Mawarni et al., 2023 dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menunjukkan, bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dalam proses pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *Team Games Tournament* adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa ketika belajar

sosiologi. Menurut Rusman (2018) model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Rusman (Gunarta, 2018) sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamens*) adalah sebagai berikut: 1) Penyajian kelas : guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. 2) *Team* : guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. 3) *Games* : guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. 4) *Tournament* : guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) Rekondisi tim : guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Langkah-langkah pembelajaran tersebut akan terlaksana lebih efektif dengan adanya bantuan media pembelajaran, *question card* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Diharapkan dengan menggunakan media *Question Card*, siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan di kelompoknya masing-masing. Model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* ini adalah salah satu cara terbaik untuk melibatkan siswa dengan pendekatan kooperatif yang mengandung unsur permainan serta penguatan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Question Card* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah tersebut dapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Siswa tidak berani untuk bertanya ataupun menanggapi.
3. Siswa yang kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran sosiologi.
4. Model dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas, batasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *question card* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games*

*Tournament*) berbantuan *question card* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang pada mata pelajaran sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *question card*.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### a. Bagi Siswa

- a) Memberikan masukan kepada siswa agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran seperti aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami dan partisipasi aktif lainnya.
- b) Memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam belajar.
- c) Meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### b. Bagi Guru

- a) Mendapatkan pengalaman langsung melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan profesi guru serta dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan dikelas.

c. Bagi Sekolah

- a) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

**G. Defenisi Operasional**

1. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk saling membantu dan bekerjasama dalam pembelajaran.
2. *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang sederhana dalam pelaksanaannya siswa dibagi dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang status, dan melibatkan siswa sebagai tutor teman sebaya, serta mencakup unsur bermain dan penguatan.
3. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan tepat.
4. Media *question card* atau kartu soal merupakan media berupa kartu yang berisi pertanyaan atau permasalahan yang terkait dengan materi pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik menjawab atau memecahkan masalah saat proses belajar berlangsung.

5. Keaktifan belajar adalah suatu proses pembelajaran yang menekankan pada keaktifan atau keterlibatan siswa di dalam kelas secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh prestasi belajar.
6. Pembelajaran sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial.