PENINGKATAN PARTISIPASI DAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS REKON MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA GAME CLASH OF CHAMPIONS DI KELAS X J SMA NEGERI 2 PALU

Dwinanda Kusumaning Tyas

PPG Calon Guru FKIP Universitas Tadulako
E-mail : dwinandakt@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran teks rekon melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis game Clash of Champions. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas X J SMA Negeri 2 Palu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar peserta didik dari 35% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II. Pembelajaran dengan model TGT berbasis game Clash of Champions menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model TGT berbasis game digital efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran teks rekon.

Kata Kunci : *TGT, Game Digital, Clash Of Champions, Partisipasi Peserta Didik, Teks Rekon*

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve students' participation in recount text learning through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model based on the Clash of Champions game. The subjects were 36 students of class X J at SMA Negeri 2 Palu in the even semester of the 2024/2025 academic year. The research was conducted in two cycles using Kemmis and McTaggart's model, which consisted of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation sheets, questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed descriptively and qualitatively. The findings revealed a significant improvement in students' learning participation, from 35% in the first cycle to 82% in the second cycle. The application of the TGT model based on the Clash of Champions game created a more interactive, collaborative, and enjoyable classroom atmosphere. Therefore, it can be concluded that the implementation of the TGT model integrated with digital games is effective in enhancing students' participation in recount text learning.

Keywords : *TGT, Digital Games, Clash Of Champions, Student Participation, Recount Text*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan jalur utama dalam mempersiapkan generasi penerus yang berkualitas serta mampu bersaing di era globalisasi yang terus berkembang. Untuk mewujudkan hal tersebut, pembelajaran harus dirancang agar berpihak pada peserta didik dengan menekankan pendekatan ***student-centered learning*** (Devi & Santoso, 2016). Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, keaktifan menjadi elemen penting yang menentukan keberhasilan belajar. Peserta didik yang aktif secara fisik, mental, dan sosial akan lebih mampu memahami dan mengolah informasi secara bermakna dibandingkan dengan mereka yang pasif (Indah Wahyuni et al., 2023).

Peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sangat krusial. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang merancang strategi dan metode pembelajaran agar peserta didik terlibat secara aktif. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, guna meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik (MS et al., 2023). Pembelajaran yang kondusif serta didukung dengan interaksi yang positif antara guru dan peserta didik maupun antar sesama peserta didik diyakini dapat mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X J SMA Negeri 2 Palu, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan partisipasi yang rendah dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung pasif, kurang antusias saat berdiskusi kelompok, dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau menanggapi. Keadaan ini menandakan perlunya perubahan pendekatan pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang menuntut keterlibatan kognitif dan kolaboratif yang tinggi.

Salah satu materi yang menuntut kemampuan berpikir logis, menyampaikan kembali informasi, serta kerja sama antarpeserta didik adalah Teks Rekon dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teks Rekon menekankan keterampilan merekonstruksi kembali peristiwa secara runtut dan logis, sehingga peserta didik tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mampu mengungkapkannya kembali secara sistematis. Namun, berdasarkan data di SMA Negeri 2 Palu, pembelajaran teks rekon di kelas X J menghadapi beberapa permasalahan: (1) tingkat keaktifan peserta didik hanya mencapai 35% dalam tiga pertemuan, (2) dominasi tugas kelompok oleh segelintir peserta didik mencapai 68%, dan (3) hasil evaluasi menunjukkan 60% peserta didik belum mampu menyusun bagian reorientasi dengan tepat.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Asesmen Nasional tahun 2022 yang menunjukkan bahwa 54% peserta didik SMA mengalami kesulitan dalam menyusun gagasan secara runtut dalam bentuk teks, termasuk teks rekon (BSNP, 2022). Selain itu, dominasi metode ceramah yang masih tinggi, minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital, serta belum terbentuknya budaya belajar kolaboratif pascapandemi juga menjadi tantangan tersendiri (LPMP Sulteng, 2023; Kurniawan et al., 2021).

Sebagai solusi, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif adalah *Teams Games Tournament (TGT*), yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. TGT mendorong peserta didik untuk belajar dalam kelompok sekaligus membangun semangat kompetitif melalui permainan yang edukatif. Menurut Slavin (2015), TGT mampu meningkatkan motivasi belajar dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, serta meningkatkan hasil belajar hingga 0,75 standar deviasi.

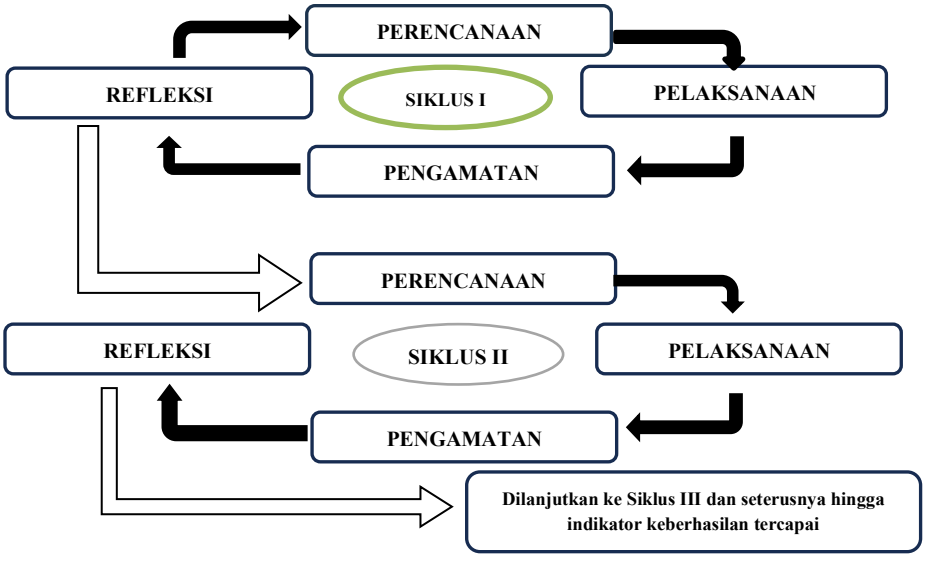
Penggunaan media permainan seperti *Clash of Champions* dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik hingga 40% (Deterding et al., 2011).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kerja sama peserta didik kelas X J SMA Negeri 2 Palu dalam pembelajaran teks rekon melalui penerapan model *Teams Games Tournament* **(TGT)** yang diintegrasikan dengan media game edukatif *Clash of Champions*. Pada siklus I, peserta didik akan menjalani pembelajaran berbasis diskusi kelompok dengan bimbingan sesuai kebutuhan. Sementara pada siklus II, pembelajaran dilanjutkan dengan menerapkan model TGT yang diselingi permainan Clash of Champions untuk mengasah keterampilan kolaboratif dan kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Partisipasi dan Kerja Sama Peserta Didik dalam Pembelajaran Teks Rekon melalui Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Game Clash of Champions di Kelas X J SMA Negeri 2 Palu.

METODE

Penelitian ini merupakan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi **teks rekon**, melalui penerapan model **Teams Games Tournament (TGT)** yang diintegrasikan dengan media permainan edukatif **Clash of Champions**. Penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai upaya reflektif guru dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelas secara sistematis dan berkelanjutan (Arikunto, 2010). Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret–April 2025, semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X J SMA Negeri 2 Palu yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 26 peserta didik perempuan dan 10 laki-laki. Setiap siklus penelitian mencakup tahap perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection). Adapun skema model tahap siklus dalam penelitian disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Skema Model Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, angket keterlibatan belajar, dokumentasi pembelajaran, serta wawancara terbuka. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan wawancara, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk melihat peningkatan partisipasi dan kerja sama dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini dianggap berhasil apabila minimal 75% peserta didik menunjukkan peningkatan partisipasi dan kerja sama yang baik selama pembelajaran berlangsung, serta terdapat peningkatan skor observasi dan angket dari siklus pertama ke siklus kedua.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I, guru menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tanpa media digital, dengan fokus pada pembagian kelompok heterogen dan penggunaan LKPD berbasis teks rekon. Peserta didik diberikan tugas diskusi kelompok untuk memahami struktur dan isi teks rekon, lalu mengikuti permainan edukatif sederhana dalam bentuk kuis kelompok. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik masih tergolong rendah. Peserta didik yang aktif hanya sekitar 35% dari total peserta didik. Aktivitas diskusi dalam kelompok masih didominasi oleh beberapa peserta didik yang sudah terbiasa tampil, sementara sebagian besar lainnya cenderung diam dan menunggu instruksi. Kerja sama dalam kelompok belum berjalan optimal, terlihat dari kurangnya inisiatif dalam bertukar pendapat dan menyampaikan gagasan.

Refleksi hasil angket menunjukkan bahwa beberapa peserta didik merasa tertarik dengan format permainan, namun masih kesulitan memahami materi dan merasa belum cukup terlibat dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini disebabkan karena kurangnya stimulus visual dan interaktif, serta kegiatan kuis yang masih dilakukan secara konvensional. Dengan hasil tersebut, guru dan peneliti menyimpulkan perlunya modifikasi pada siklus berikutnya, terutama dalam hal media yang digunakan agar lebih kontekstual dengan dunia peserta didik saat ini.

2. Siklus II

Pada siklus II, guru memperbaiki strategi dengan mengintegrasikan game digital Clash of Champions dalam sesi turnamen TGT. Setiap kelompok mengikuti kuis berbasis game yang dikemas secara kompetitif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan: lebih dari 80% peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mendukung timnya. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif.

Respon peserta didik pada refleksi juga sangat positif. Mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Hal ini sejalan dengan temuan Deterding et al. [2] bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Dengan demikian, penerapan TGT berbasis Clash of Champions terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran teks rekon.

Tabel 1. Perbandingan Partisipasi Peserta Didik Siklus I dan II

Aspek Partisipasi	Siklus I	Siklus II	Aspek Partisipasi
Keaktifan bertanya	25%	78%	Keaktifan bertanya
Keaktifan menjawab	30%	82%	Keaktifan menjawab
Keaktifan diskusi	40%	85%	Keaktifan diskusi
Rata-rata partisipasi	35%	82%	Rata-rata partisipasi

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbasis game digital mampu mengatasi rendahnya partisipasi peserta didik yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

KESIMPULAN

Model TGT berbantuan media game Clash of Champions terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran teks rekon. Pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan kolaboratif. Guru disarankan untuk menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta memanfaatkan media digital untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penggunaan media serupa untuk materi lain di mata pelajaran Bahasa Indonesia**.** Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model TGT berbasis game Clash of Champions efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran teks rekon. Partisipasi peserta didik meningkat dari 35% pada siklus I menjadi lebih dari 80% pada siklus II. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Guru disarankan untuk memanfaatkan media digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik guna menciptakan pembelajaran yang menarik. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penerapan model dan media serupa pada materi dan jenjang yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
Deterding, S., et al. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. CHI 2011.
Wahyuni, I., dkk. (2023). *Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa*.
R. E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, Allyn & Bacon, 2015.
S. Deterding, et al., "Gamification: Toward a Definition," *CHI 2011*, pp. 12–15, 2011.
S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
I. Wahyuni, dkk., "Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 12, no. 2, pp. 45–58, 2023.
Kurniawan, A., dkk., "Kolaborasi Digital dalam Pembelajaran Pasca Pandemi," *Jurnal Pendidikan Inovatif*, vol. 9, no. 1, pp. 33–41, 2021.