

ANALISIS PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MUARO JAMBI

Tiara Ramadhani¹, Radis Puspita², Eva Iryanti³

^{1,2,3}Universitas Jambi

tiararamadhani2005@gmail.com¹, radispuspita@gmail.com², evairyani@unja.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Project Based Learning (PjBL) dan Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada sekolah menengah di Muaro Jambi. Latar belakang penelitian ini muncul dari rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari minimnya partisipasi dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan proses penerapan kedua model secara mendalam melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran dan siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dan TGT secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, merencanakan proyek, bekerja sama dalam kelompok, dan menghasilkan produk pembelajaran yang relevan. Sementara itu, TGT mampu meningkatkan keaktifan secara cepat melalui suasana kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti permainan akademik. Kombinasi kedua model ini menghasilkan keseimbangan antara pembelajaran mendalam dan motivasi belajar yang tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa PjBL dan TGT merupakan strategi pembelajaran efektif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa tingkat menengah.

Kata Kunci: Project Based Learning, Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar, Pembelajaran Aktif.

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Project Based Learning (PjBL) and Teams Games Tournament (TGT) models in improving students' learning activeness at a secondary school in Muaro Jambi. The research was motivated by the low level of student engagement in classroom activities, as indicated by limited participation in asking questions, discussing, and expressing opinions. A descriptive qualitative approach was

employed to explore the learning process in depth, with data collected through observations, in-depth interviews, and documentation. The research subjects consisted of a subject teacher and students directly involved in the learning process. Data were analyzed using an interactive model that includes data reduction, data display, and continuous conclusion drawing. The findings reveal that both PjBL and TGT significantly enhance students' learning activeness. PjBL encourages students to develop critical thinking skills, plan and execute projects, collaborate in groups, and produce meaningful learning outputs. Meanwhile, TGT increases student participation more quickly through competitive academic games that stimulate motivation, responsiveness, and teamwork. The combination of the two models provides a balance between deep, meaningful learning and engaging, motivating activities. This study concludes that PjBL and TGT are effective instructional strategies for promoting active learning among secondary school students and can serve as valuable references for teachers seeking more interactive and student-centered learning approaches.

Keywords: Project Based Learning, Teams Games Tournament, Learning Activity, Active Learning.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran modern menuntut siswa lebih aktif, kreatif, dan dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah dunia nyata. Namun, situasi di sekolah menengah di Muaro Jambi menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam belajar. Metode pembelajaran berpusat guru masih mendominasi pembelajaran, dengan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Kesenjangan ini menunjukkan perbedaan antara tuntutan kurikulum yang berpusat pada siswa dan praktik pembelajaran aktual yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran guru memengaruhi keaktifan belajar (Hidayati, 2020; Nurhikmawati & Utami, 2024). Permasalahan penelitian ini berasal dari ketidaksesuaian antara teori dan praktik.

Salah satu hipotesis tentang mengapa siswa tidak terlalu terlibat dalam proses belajar adalah bahwa model pembelajaran inovatif tidak digunakan dengan baik. Pembelajaran berbasis proyek, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis proyek, dianggap dapat mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan eksploratif dan penyelesaian masalah yang relevan. Sebaliknya, model turnamen Tim Games memungkinkan siswa berkompetisi secara sehat melalui permainan akademik yang dirancang dengan baik. Ini meningkatkan motivasi siswa dan interaksi mereka satu sama lain (Istianah et al., 2024). Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah keaktifan belajar, menggabungkan kedua model tersebut menjadi tindakan alternatif yang dinilai tepat.

Perencanaan tindakan ini didasarkan pada bukti teoritis bahwa model pembelajaran yang berfokus pada kerja sama, kompetisi sehat, dan aktivitas berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial siswa.

Keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab, berbicara, mengerjakan tugas, dan mengemukakan pendapat dianggap sebagai komponen keaktifan belajar. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek mengukur keaktifan siswa melalui peran mereka dalam memecahkan masalah, merencanakan dan menjalankan proyek, dan membuat produk pembelajaran yang relevan. Namun, berdasarkan model Turnamen Pertandingan Tim, keaktifan siswa dapat diukur melalui partisipasi mereka dalam kelompok, keterlibatan mereka dalam permainan edukatif, kejujuran dalam menjawab pertanyaan, dan bagian mereka dalam kemenangan tim (Hidayati, 2020; Istianah et al., 2024). Karena kedua model tersebut melibatkan siswa sebagai subjek aktif, penelitian ini sangat relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan model Project-Based Learning dan Teams Games Tournament berkontribusi pada peningkatan keaktifan belajar siswa di sekolah menengah di Muaro Jambi. Analisis dilakukan dengan mempelajari dinamika penerapan kedua model, jenis keaktifan yang muncul, dan faktor pendukung dan penghambat yang terlibat selama proses pembelajaran. Penelitian ini baru karena melihat bagaimana dua model pembelajaran aktif diterapkan di sekolah menengah di daerah Muaro Jambi, yang sebelumnya belum banyak diteliti. Oleh karena itu, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi teoretis dan praktis untuk membangun metode pembelajaran yang lebih baik yang meningkatkan keterlibatan siswa.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan, dan jenis penelitian ini adalah deskriptif. Peneliti ingin mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan turnamen pertandingan tim (TGT) diterapkan, serta bagaimana siswa mengubah aktifitas belajar mereka selama pembelajaran berlangsung. Melakukan penelitian kualitatif memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi makna, pengalaman, dan dinamika pembelajaran sebagaimana terjadi secara alami di kelas tanpa mengubah variabel.

Seorang guru mata pelajaran yang menerapkan model PjBL dan TGT serta siswa di salah satu sekolah menengah di Muaro Jambi adalah subjek penelitian. Metode purposive sampling digunakan untuk memilih subjek. Informan yang dipilih dianggap paling memahami fenomena yang diteliti dan dapat memberikan data yang relevan tentang penerapan kedua model pembelajaran tersebut. Metode ini dipilih karena penelitian kualitatif menekankan kedalaman data daripada jumlah peserta.

Tiga metode utama digunakan untuk mengumpulkan data: observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa, strategi guru, dinamika kelompok, dan reaksi siswa selama penerapan model PjBL dan TGT. Wawancara mendalam juga dilakukan untuk mengetahui pengalaman, persepsi, dan kesulitan yang dihadapi siswa selama pembelajaran. Data yang diperoleh berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, hasil proyek, lembar turnamen, dan catatan guru dilengkapi dengan dokumentasi, yang dipilih karena saling melengkapi.

Model analisis interaktif digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan. Ini melibatkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan; pada tahap ini, data yang tidak penting disisihkan, sementara data penting dikodekan sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data diberikan dalam bentuk cerita deskriptif untuk menggambarkan proses penerapan PjBL dan TGT, serta perubahan dalam keaktifan belajar siswa. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara konsisten selama penelitian berlangsung untuk mendapatkan hasil yang valid dan konsisten. Peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menjaga keabsahan data.

Tidak seperti penelitian tindakan kelas atau eksperimen, penelitian ini tidak menggunakan desain tindakan siklus atau perlakuan terkontrol. Namun, untuk memastikan proses penelitian berlangsung dengan sistematis dan akurat, peneliti tetap mengikuti urutan kegiatan penelitian kualitatif, mulai dari pengumpulan data lapangan, analisis berkelanjutan, dan interpretasi makna.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan turnamen tim (TGT) dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa di

sekolah menengah di Muaro Jambi. Berdasarkan apa yang saya lihat selama proses pembelajaran, dua model pembelajaran ini meningkatkan keaktifan siswa. Ini berbeda dengan siswa yang biasanya pasif, tidak berani bertanya pertanyaan, dan kurang antusias untuk belajar. Proses pembelajaran PjBL dimulai dengan identifikasi masalah, penyusunan rencana proyek, pembagian tugas, pengumpulan data, dan akhirnya penyusunan dan presentasi produk. Siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan membuat keputusan dalam kelompok, yang membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih hidup. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini dan Wijayanti (2024), yang menemukan bahwa PjBL dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa karena memberikan pengalaman belajar langsung melalui pemecahan masalah. Lestari et al. (2025) menegaskan bahwa menggabungkan pembelajaran berbasis masalah dengan permainan akademik dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama ketika siswa diberi kesempatan untuk berpikir sendiri dan bekerja sama.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa guru memainkan peran penting dalam memastikan keberhasilan PjBL. Pada tahap awal implementasi, beberapa siswa mengalami kesulitan menemukan langkah apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan proyek. Oleh karena itu, guru harus memberikan instruksi tambahan dan membantu masing-masing kelompok memahami alur kerja proyek secara lebih jelas. Menurut temuan Miranti dan Sanoto (2023), keberadaan guru sebagai fasilitator sangat relevan karena keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada kemampuan guru untuk memberikan dukungan yang tepat dan mengelola dinamika kelompok. Dalam kasus Muaro Jambi, guru telah melakukan pendampingan intensif sejak tahap perencanaan hingga presentasi proyek, yang membuat proses pembelajaran lebih terorganisir dan memastikan semua siswa berpartisipasi aktif.

Sementara itu, TGT meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan lebih cepat. Selama sesi turnamen, respons siswa menjadi lebih antusias, menjawab pertanyaan dengan cepat, menjadi lebih vokal dalam diskusi, dan saling mendukung satu sama lain. Terbukti bahwa pembelajaran berbasis permainan yang kompetitif menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Ketika guru memperkenalkan permainan adu cepat, flashcard akademik, dan kuis tingkat berjenjang, keaktifan siswa meningkat. Ini sesuai dengan temuan Parhusip et al. (2023), yang menyatakan bahwa

TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar secara signifikan karena struktur permainan yang kompetitif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Temuan serupa juga ditemukan oleh Fadillah et al. (2024), yang menyatakan bahwa TGT efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sambil tetap berkonsentrasi pada pencapaian tujuan akademik.

PjBL dan TGT berbeda dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa jika dibandingkan secara langsung. PjBL mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, investigasi, dan kemampuan penyelesaian masalah secara bertahap. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Zahroh dan Lestari (2025) bahwa PjBL dapat membantu siswa menyelesaikan masalah yang sulit dan meningkatkan pemahaman konseptual mereka. Sebaliknya, TGT menunjukkan hasil yang cepat karena siswa diharuskan untuk menjawab secara langsung selama kompetisi. Hal ini sejalan dengan temuan Miranti dan Sanoto (2023) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis turnamen dapat dengan cepat meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama pada siswa yang sangat kompetitif.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam motivasi siswa berkemampuan sedang, rendah, dan tinggi. Siswa berkemampuan rendah membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami instruksi, tetapi siswa berkemampuan tinggi lebih cepat terlibat dalam proses penyusunan proyek pada awal proses PjBL. Namun, karena kerja kelompok membantu siswa berkemampuan rendah, mereka lebih aktif. Pengalaman ini mirip dengan yang ditemukan oleh Aini dan Wijayanti (2024), yang menyatakan bahwa struktur kelompok heterogen sangat penting untuk keberhasilan model berbasis proyek, yang memungkinkan tutoring rekan di kelas. Salah satu kekuatan TGT adalah kerja sama kelompok, yang mendorong setiap siswa, terlepas dari kemampuan mereka, untuk berpartisipasi dalam pertandingan untuk memastikan kelompoknya memperoleh nilai terbaik. TGT memberikan kesempatan yang lebih merata bagi siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk melibatkan diri. (Parhusip et al., 2023). Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa cenderung rata-rata dan tidak didominasi oleh siswa tertentu.

Penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi sebagian besar dilakukan pada tingkat sekolah dasar, tetapi penelitian di Muaro Jambi ini menunjukkan bahwa PjBL dan TGT sangat relevan dan dapat diterapkan dengan baik pada siswa sekolah menengah.

Siswa sekolah menengah memiliki kapasitas berpikir yang lebih matang, yang memungkinkan mereka untuk menyelidiki masalah dengan lebih mendalam dan mengikuti mekanisme turnamen dengan lebih strategis dan kompetitif. Hal ini menunjukkan bahwa kedua model itu efektif di sekolah dasar dan sangat potensial di sekolah menengah. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa faktor-faktor lingkungan belajar di sekolah menengah, seperti kedisiplinan, kesiapan teknologi, dan suasana kompetisi antar siswa, membantu TGT dan PjBL lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini selaras dengan banyak temuan penelitian sebelumnya yang menempatkan PjBL dan TGT sebagai model pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menantang. Bahkan, penelitian ini meluas ke sekolah menengah di wilayah Muaro Jambi, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dan turnamen dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pendidikan menengah. Menggabungkan kedua model ini menghasilkan keseimbangan antara pembelajaran proyek yang mendalam dan pembelajaran cepat melalui kompetisi. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk menggunakan PjBL dan TGT di sekolah menengah untuk meningkatkan keaktifan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka dengan pendekatan yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning (PjBL) dan Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada sekolah menengah di Muaro Jambi. Kedua model pembelajaran tersebut mampu menjawab permasalahan rendahnya partisipasi siswa yang selama ini ditunjukkan melalui perilaku pasif, minim interaksi, serta kurangnya keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. PjBL terbukti mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas pemecahan masalah, diskusi kelompok, penyusunan proyek, dan presentasi hasil, sehingga menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis secara lebih mendalam. Sementara itu, TGT meningkatkan keaktifan secara lebih cepat melalui mekanisme permainan kompetitif yang membuat siswa lebih antusias, aktif merespons pertanyaan, serta terlibat secara penuh dalam dinamika kelompok.

Hasil penelitian juga mengonfirmasi bahwa keberhasilan penerapan kedua model tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru harus mampu mengarahkan, membimbing, dan mengatur dinamika kelompok agar setiap siswa, baik berkemampuan tinggi, sedang, maupun rendah, dapat berpartisipasi secara optimal. Selain itu, dinamika lingkungan sekolah menengah seperti kedisiplinan, kesiapan teknologi, dan atmosfer kompetitif turut menjadi faktor yang memperkuat efektivitas penerapan PjBL dan TGT.

Jika dibandingkan, PjBL memberikan dampak yang lebih mendalam pada aspek keterlibatan kognitif dan kreativitas siswa, sedangkan TGT lebih efektif dalam menciptakan respon cepat, partisipasi aktif, dan suasana belajar yang menyenangkan. Kombinasi keduanya menghasilkan keseimbangan antara pembelajaran mendalam dan pembelajaran kompetitif yang memotivasi siswa dan mengakomodasi perbedaan kemampuan mereka. Dengan demikian, kedua model ini dapat menjadi alternatif strategis bagi guru di sekolah menengah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengembangkan keaktifan belajar siswa sebagai kompetensi penting dalam pembelajaran abad 21.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran aktif. Peneliti merekomendasikan agar sekolah menengah di Muaro Jambi dan daerah lain mengintegrasikan PjBL dan TGT dalam kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan, disertai pelatihan bagi guru agar penerapannya semakin optimal. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada pengukuran dampak kedua model terhadap hasil belajar, kemampuan sosial, atau motivasi belajar siswa, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas PjBL dan TGT di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L. N., & Wijayanti, A. (2024). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 113-127. Zahroh, I. E. P., & Lestari, A. C. (2025). Studi komparatif penerapan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi eksponensial. *Jurnal Kajian Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105-109.

- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2637-2646.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306.
- Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319-325.
- Lestari, L. S., Retnosari, S., Putra, Z. H., & Saputra, B. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IIA SD Negeri 47 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 8835-8844.
- Hidayati, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(1), 39-45.
- Nurhikmawati, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 222-232.
- Istianah, I., Sumarno, S., Suyatmi, S., & Nuroso, H. (2024). Analisis Keaktifan Siswa Dalam Penerapan Model Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Matematika. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12944-12954