

PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT(TGT) BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF TREASURE HUNT DENGAN MISI PENYUSUNAN PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI MA. ZAINUL HASAN 01 GENGONG

Riska Kurniawati¹, Loviga Denny Pratama², Yanto³

¹Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Indonesia

²Madrasah Aliyah Zainul Hasan 01 Genggong, Probolinggo, Indonesia

E-mail: krnwtiriskka@gmail.com¹, loviga.pratama@gmail.com², yantopaiton@gmail.com³

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on the Treasure Hunt educational game with a puzzle-building mission in Sociology learning at MA. Zainul Hasan 01 Genggong. The research subjects were 23 female students in class XI IPS 2. This study used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation and interviews. The results showed that the integration of the TGT model with the Treasure Hunt media combined with the puzzle-building mission was able to create an active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere. In its implementation, each group of students had to assemble puzzle pieces to obtain question cards that were part of the game. Students who participated in learning using the TGT model based on the Treasure Hunt educational game in class showed positive results. The strategy of applying this learning model was proven to increase student engagement, cooperation, and enthusiasm for learning, as well as train critical and social thinking skills. Thus, the application of this learning model has succeeded in becoming an alternative in creating meaningful learning for madrasah students.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Treasure Hunt, Educational Puzzles, Sociology Learning, Learning Motivation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif *Treasure Hunt* dengan misi penyusunan puzzle dalam pembelajaran Sosiologi di MA. Zainul Hasan 01 Genggong. Subjek penelitian yang diambil adalah kelas XI IPS 2 yang terdiri 23 santriwati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model TGT dengan media *Treasure Hunt* yang dipadukan dengan misi penyusunan puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok siswa harus menyusun potongan puzzle untuk bisa memperoleh kartu pertanyaan yang menjadi bagian dari permainan. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan model TGT berbasis permainan edukatif *Treasure Hunt* di kelas menunjukkan hasil yang positif. Strategi dari penerapan model pembelajaran ini terbukti meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan semangat belajar siswa, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan sosial, dengan demikian, penerapan dari model pembelajaran ini berhasil menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa madrasah.

Kata kunci: *Teams Games Tournament(TGT), Treasure Hunt, Puzzle Edukatif, Pembelajaran Sosiologi, Motivasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang didalamnya bertujuan untuk mencetak para penerus bangsa yang tidak hanya berpengetahuan, kritis, tetapi juga berkarakter baik. Pada abad ke-21 (Sigit Dwi Laksana, 2021), pembelajaran yang diajarkan disekolah harus menekankan` pada kemampuan kognitif, serta memiliki keterampilan dalam hal kolaborasi, komunikasi, dan mampu berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan di era modern saat ini, yang mana dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dibutuhkan kemampuan beradaptasi serta adanya inovasi-inovasi terkini yang dapat menunjang suatu pembelajaran mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan dikatakan berhasil apabila guru mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna melalui proses 2 arah yang melibatkan keaktifan peserta didik. Pengembangan model pembelajaran inovatif menjadi langkah penting untuk meningkatkan efektivitas belajar. Pada jenjang Madrasah Aliyah, khususnya dalam pembelajaran sosiologi, metode konvensional seperti ceramah masih sering digunakan, sehingga membuat siswa pasif dan kurang antusias. Padahal, sosiologi memiliki potensi besar untuk menumbuhkan pemahaman bermakna jika dikaitkan dengan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan siswa.

Siswa di MA. Zainul Hasan 01 Genggong masih kesulitan memahami konsep sosiologi karena kurangnya variasi metode dan minimnya media digital, sehingga pembelajaran cenderung pasif. Di perlukan model pembelajaran inovatif yang lebih

menarik dan interaktif, seperti *Teams Games Tournament (TGT)* yang menekankan kolaborasi melalui permainan. Namun, penerapan TGT sering monoton, sementara permainan edukatif *Treasure Hunt* memiliki potensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. dengan mengintegrasikan keduanya melalui basis penyusunan puzzle yang masih jarang diterapkan menjadi satu inovasi baru pada tujuan dari tercapainya pembelajaran bermakna, yang mengembangkan pengetahuan, keterampilan sosial, dan karakter siswa di abad ke-21.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dan penelitian ini memiliki keunikan tersendiri karena dilakukan di MA. Zainul Hasan 01 Genggong yang berada di bawah yayasan pondok Pesantren Genggong dengan minimnya akses penggunaan media digital oleh guru. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada mata pelajaran umum, penelitian ini menitikberatkan pada bidang IPS, khususnya Sosiologi, melalui penerapan model pembelajaran TGT berbasis permainan *Treasure Hunt* dengan misi penyusunan puzzle. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, dan interaktif untuk menumbuhkan antusiasme, kolaborasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Ni Nyoman Sukasih di tahun 2018, dengan judul jurnal “Penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN” menunjukkan hasil yang positif yaitu terdapat peningkatan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD 1 Marsaba dengan rata-rata siklus 100% di percobaan kedua setelah percobaan pertama mendapat rata-rata hasil 77%(Ni Nyoman & Sukasih, 2018).

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani, Mawardani, dan Krisma Widi Wardani di tahun 2019, dengan judul jurnal “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi” menunjukkan bahwa penerapan model (TGT) mampu untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa yang baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh 83,18 dari siklus 2 (Muhammad Surya Hamdani, dkk, 2019).

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Wayan Mertayasa di tahun 2022 dengan judul jurnal yaitu “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V” menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan belajar siswa setelah model pembelajaran TGT melalui Media Mice Target Board diterapkan (Wayan Mertayasa, 2022).

Literatur review ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Time Games Tournament* sangat menarik untuk dilakukan dengan berbagai variasi pada media yang juga digunakan agar proses pembelajaran disambut dengan antusias,

meningkatkan motivasi belajar terhadap suatu pembelajaran, guna mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi, terutama pada mata pelajaran yang memiliki potensi besar pada keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu, peneliti berargumen bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan edukatif *Treasure Hunt* dan misi menyusun puzzle dapat menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan pengalaman belajar bermakna bagi siswa meski berada di lingkungan madrasah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan edukatif *Treasure Hunt* dengan misi penyusunan puzzle dalam pembelajaran Sosiologi di MA. Zainul Hasan 01 Genggong. Subjek penelitian terdiri dari 23 santriwati kelas XI IPS 2 yang dipilih secara purposive mereka dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran Sosiologi serta beberapa siswa untuk mengetahui respons dan pengalaman mereka terhadap penerapan model TGT, Dokumentasi hasil kegiatan belajar siswa. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menelaah secara deskriptif efektivitas penerapan model pembelajaran TGT berbasis permainan edukatif *Treasure Hunt* dalam meningkatkan

keterlibatan, kerja sama, dan semangat belajar siswa madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam konteks pendidikan, banyak sekali tantangan yang di alami oleh seorang pengajar. Pengajar yang memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar siswa, mengenai pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang telah didapatkan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga ilmu yang telah didapatkan dapat di terapkan di kehidupan nyata. Tentu hal ini membutuhkan strategi yang pas dengan berbagai perhitungan oleh guru terhadap kelas-kelas dengan karakteristik yang beragam.

Dan mulai dari abad ke-21, tantangan ini telah ada, mengenai bagaimana seorang guru pengajar dapat menganalisa kebutuhan belajar siswa dengan tepat guna menentukan startegi yang pas sebagai upaya yang dapat diterapkan di kelas berhasil membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Terkait bagaimana strategi yang pas ini tergantung guru dapat melihat kebutuhan belajar dari siswa dan siswanya, misalnya yang terjadi dalam mata pelajaran sosiologi yang dianggap oleh sebagian besar siswa dan siswi IPS sebagai mata pelajaran teoritis, abstrak, dan kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa di kelas. Sehingga, guru sebagai pengajar di mata pelajaran sosiologi dituntut untuk bisa menyampaikan materi dengan baik juga mampu menghidupkan suasana belajar yang interaktif serta bermakna bagi siswa. pembelajaran sosiologi sejatinya memiliki potensi yang cukup besar untuk menumbuhkan pemahaman kritis dan memberikan kesadaran sosial siswa, namun

potensi tanpa adanya strategi pembelajaran yang tepat, maka potensi ini juga akan sulit mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Urgensi pembelajaran sosiologi menuntut peran aktif dan kreativitas dari seorang pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap situasi kelas yang beragam. Setiap kelas dengan karakteristik dan kebutuhan belajar yang tidak sama. Ada kelas yang memiliki tingkat minat belajar tinggi, ada juga kelas yang tingkat belajarnya cenderung pasif, dan kurang berminat terhadap mata pelajaran sosiologi.

Dalam situasi seperti ini, guru perlu untuk menempatkan diri secara fleksibel, dengan memahami dinamika psikologis siswa, sehingga bisa memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelas. Keterampilan guru dalam menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan menjadi kunci untuk membangkitkan kembali minat belajar siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan, kontekstual, dan partisipatif. Penerapan pembelajaran yang sifatnya inovatif seperti *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan permainan edukatif *Treasure Hunt* merupakan salah satu bentuk konkret dari seorang guru dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa, terutama di kelas yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah.

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif melalui pendekatan *Teams Games Tournament (TGT)* yang didalamnya juga dipadukan oleh permainan *Treasure Hunt* berupa misi penyusunan puzzle untuk mendapatkan kertas pertanyaan yang telah di sediakan. Implementasi dari pendekatan serta permainan yang digunakan ini mewujudkan ketercapaian dari pendidikan itu sendiri. Terciptanya Suasana yang lebih

menantang dan menyenangkan bagi seluruh siswa, semuanya terlibat secara aktif dalam beberapa kelompok untuk bisa membangun kerjasama tim, berpikir kritis dalam menyelesaikan misi penyusunan puzzle untuk mendapatkan banyak pertanyaan dan kemudian membaginya pada anggota yang lain menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sehingga hasil dari proses pembelajaran ini sangat cocok untuk dilakukan sebagai bentuk evaluasi terhadap pemahaman siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran sosiologi. Dari penerapan model pembelajaran TGT berbasis permainan educative Treasure Hunt ini diharapkan bisa meningkatkan kembali minat belajar siswa dan siswi khususnya santriwati kelas XI IPS 2 yang berada di lingkup pesantren dengan kelas yang minim akses untuk guru melakukan pembelajaran berbasis digital ataupun teknologi, sehingga dengan media yang digunakan berupa puzzle ini memberikan rasa antusiasme siswa dalam menyelesaikan misi yang ada untuk mendapatkan dan menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya. Melalui ini siswa dilatih untuk bisa menyusun strategi yang tepat dengan berkolaborasi dengan tim, dan membangun semangat belajar bersama di mata pelajaran sosiologi. Berikut adalah media *Trusure Hunt* yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung :



Gambar 1. Media *Tresure Hunt* (Kartu Pertanyaan)

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan edukatif Treasure Hunt dengan misi penyusunan puzzle dalam pembelajaran sosiologi di MA. Zainul Hasan 01 Genggong merupakan langkah inovatif dan kreatif yang relevan diterapkan pada mata pelajaran yang memiliki cakupan yang kompleks seperti sosiologi. Pembelajaran sosiologi yang sering membahas konsep-konsep abstrak yang luas, seperti struktur sosial, interaksi antarindividu dan kelompok sosial, nilai serta norma sosial, hingga pada dinamika perubahan masyarakat. Materi-materi tersebut sering kali sulit dipahami secara kokret oleh siswa, jika penyampaian hanya sebatas menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, penerapan model TGT berbasis permainan edukatif Treasure Hunt menjadi media bantu yang mampu mengemas pembelajaran dengan lebih menarik. Melalui kegiatan permainan yang menuntut adanya kerja sama, strategi, serta penyusunan puzzle sebagai misi utama, siswa dapat belajar memahami konsep-konsep sosiologi secara lebih menyenangkan dan kontekstual. Dengan demikian, inovasi pembelajaran ini tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan minat belajar kritis, partisipasi aktif, dan kolaboratif yang solid antar sesama teman selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penerapannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis permainan edukatif *Treasure Hunt* dengan misi penyusunan puzzle dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. *Pertama*, guru menyampaikan materi sosiologi secara jelas dan menggunakan bahasa yang mudah

dipahami siswa disertai dengan memberikan contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa memiliki gambaran kontekstual terhadap materi yang dipelajari. *Kedua*, guru melakukan tanya jawab singkat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan sekaligus memastikan kesiapan mereka dalam mengikuti permainan. *Ketiga*, guru menyiapkan sejumlah kartu pertanyaan yang berisi soal terkait materi pembelajaran sosiologi sebagai bagian dari instrument permainan. *Keempat*, siswa dibagi menjadi 3 kelompok dengan pembagian peran yang jelas, yakni 1 orang yang bertugas sebagai penyusun puzzle, sementara anggota lainnya bertugas menjawab pertanyaan dari kartu yang di peroleh. *Kelima*, permainan dimulai dengan penyusunan puzzle yang sebelumnya telah diacak, serta dimulai dari batas waktu yang ditentukan untuk kemudian mendapatkan kartu pertanyaan. *Ketujuh*, guru melakukan evaluasi terhadap hasil permainan dengan menghitung jumlah kartu pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar oleh masing-masing kelompok.

Penilaian didasarkan pada dua aspek utama, yaitu jumlah kartu pertanyaan terbanyak yang dikumpulkan dan ketepatan jawaban yang diberikan. Melalui tahapan-tahapan tersebut, pembelajaran tidak hanya menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, tetapi juga melatih kerja sama tim, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pelajaran sosiologi secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Perkembangan belajar yang semakin baik dapat dilihat dari sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran dilakukan, dimana yang awalnya mengalami persoalan terkait menurunnya minat belajar siswa di

mata pelajaran sosiologi dengan berbagai alasan tertentu diantaranya materi teoritis dan kompleks, materi yang disampaikan susah diterima, metode yang digunakan guru masih konvensional, adanya perasaan bosan, capek dengan kegiatan pondok, dll. Hal ini sudah biasa terjadi dan menjadi tantangan umum yang dihadapi oleh para guru di berbagai mata pelajaran, tetapi jika terus dibiarkan tanpa segera mengambil tindakan atau upaya untuk mengatasinya maka akan menjadi persoalan yang sangat serius di dunia pendidikan.

Berikut adalah beberapa tanggapan dari hasil wawancara siswa santri kelas XI IPS 2 yang telah mendapatkan pembelajaran dengan model pendekatan *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *Treasure Hunt* melalui misi penyusunan puzzle di kelas:

Amelia sebagai informan pertama, menyatakan sangat terbantu dengan model pembelajaran yang diterapkan di kelas "*Bu, sering-sering pake permainan kayak gini biar kita juga paham materinya dan gak bosan jugak*"

Dari pernyataan amelia diatas secara tidak langsung iya mengakui bahwa pembelajaran sebelumnya yang cenderung ceramah hanya akan membuat pembelajaran stakan tanpa adanya pemahaman siswa secara mendalam terkait materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara lainnya juga menyatakan hal yang serupa bahwa minat belajar terhadap pelajaran juga dipengaruhi oleh metode yang diterapkan selama di kelas. Fika sebagai informan kedua menyatakan bahwa "*saya sebenarnya juga gak terlalu suka pelajaran sosiologi, gimana ya emm mungkin karena sudah biasa diterangkan saja*"

Dari pernyataan fika bisa dilihat bahwa perasaan bosan juga di picu dari metode

konvensional yang masih di terapkan sampai sekarang oleh pengajar dan metode ini sebetulnya sudah tidak relevan untuk diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara lainnya juga dilakukan kepada vely sebagai informan ketiga menyatakan bahwa *"kalo bisa ya bu jangan banyak-banyak ngasih soalnya karena capek juga semalem kegiatan pondok"*

Dari pernyataan vely diatas menunjukkan bahwa menurunnya motivasi belajar juga di pengaruhi oleh faktor eksternal yaitu padatnya kegiatan diluar sekolah.

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara lainnya yang dilakukan kepada faisah sebagai informan keempat, menyatakan bahwa *"bu, ini materinya soalnya banyak yang susah mana disuruh sebutkan latar belakang terjadinya fenomena terbentuknya kelompok sosial lagi"*

Berdasarkan pernyataan dari faisah diatas dapat dilihat bahwa pada pembelajaran IPS yang merupakan jurusan mereka sendiri, mereka merasa tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik karena materi yang dibawakan sifatnya medium menjadi sangat sulit karena penyampaian dari pesan yang disampaikan tidak mampu diterima dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI IPS 2 MA. Zainul Hasan Genggong, dapat dilihat bahwa model pembelajaran yang digunakan guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa. sebagian besar siswa mengaku lebih mudah memahami materi dan merasa lebih bersemangat ketika proses pembelajaran dikemas melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sebaliknya, metode ceramah yang monoton cenderung menurunkan minat belajar serta membuat siswa kurang terlibat aktif dalam

proses pembelajaran. Faktor eksternal seperti padatnya kegiatan pesantren juga turut memengaruhi semangat belajar, sehingga diperlukan strategi pengajaran yang mampu menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Dalam konteks ini, penerapan model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *Treasure Hunt* dengan misi penyusunan puzzle terbukti menjadi inovasi yang efektif. Model ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan permainan yang menantang dan bermakna selama proses pembelajaran sosiologi di kelas.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis permainan edukatif *Treasure Hunt* dengan misi penyusunan puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan permainan yang menuntut kerja sama tim, strategi, dan berpikir kritis, siswa menjadi lebih antusias, memahami materi dengan lebih baik, dan tidak cepat merasa bosan. Selain itu, model pembelajaran ini juga menjadi solusi alternatif bagi guru dalam menghadapi tantangan kelas dengan karakteristik beragam dan keterbatasan fasilitas digital, khususnya di lingkungan madrasah. Dengan demikian, model *TGT* berbasis *Treasure Hunt* dapat dijadikan strategi pembelajaran inovatif yang relevan

untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Sosiologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala MA. Zainul Hasan 01 Genggong yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru pamong mata pelajaran Sosiologi atas bimbingan dan arahnya selama proses penelitian berlangsung. Tak lupa, peneliti menyampaikan apresiasi kepada seluruh siswa santri kelas XI IPS 2 yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran serta pengumpulan data. Berkat kerja sama semua pihak, penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, D., Ismaya, E. A., & Bakhrudin, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Monogaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1190-1200.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Halimah, H., Misnawati, M., Lestariningsy, S. R., Mingvianita, Y., Sepmiate, S., & Suryatini, R. I. (2023). Implementasi Pancasila sebagai entitas dan identitas pendidikan abad ke-21 di SMAN 4 Palangka Raya. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 119-133.
- Khomsoh, R. (2013). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*, 1(2), 1-11.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media mice target board untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48-57.
- Nurazijah, M., Lailla, S., & Rustini, T. (2023). Pendekatan Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPS sebagai Bentuk Internalisasi Konsep Merdeka Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1798-1805.
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi pembelajaran Sosiologi materi ragam gejala sosial sebagai inovasi pembelajaran Sosiologi yang aktif dan menyenangkan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 125-137.
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 256.