



TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA

Roudatus Solihah ^{1*}, Piska Permatasari ², Suanto ³

^{1,2,3} Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Corresponding Author: solihahrida@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received : 23 Agustus 2026

Acceptance : 30 September 2026

Published : 01 Oktober 2026

Available online

<https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index>

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:

Sholihah, R., Permatasari, P., Suanto. (2026).

TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA.

MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan, 7(2), 01-13.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan strategi yang tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong partisipasi, kolaborasi, tanggung jawab, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis transformasi aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada 32 siswa kelas X.2 SMA Negeri 8 Tangerang Selatan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, dokumentasi, serta catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata meningkat dari 59,94 pada pra-siklus menjadi 71,47 pada Siklus I dan 84,84 pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 25% menjadi 87,5% dan mencapai 100%. Aktivitas siswa meningkat dari 85% menjadi 97%, sedangkan aktivitas guru meningkat dari 84% menjadi 96%. Temuan menunjukkan bahwa integrasi kerja kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok mampu menggeser pembelajaran dari pola berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan berorientasi pada siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Pendidikan Pancasila, Aktivitas belajar, Hasil belajar, Pembelajaran kooperatif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan, karakter, tanggung jawab sosial, kemampuan berpikir kritis, serta komitmen terhadap nilai-nilai Pancasila (Pangalila & Fatimah, 2023; Suhendar et al., 2024). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak diarahkan hanya pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan peserta didik mengaktualisasikan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan

keadilan dalam kehidupan nyata (Alwanda & Saputra, 2025; Falahain & Santosa, 2025). Orientasi tersebut menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang perlu memperoleh pengalaman belajar kontekstual, partisipatif, reflektif, dan kolaboratif. Konsekuensinya, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup diukur dari kemampuan siswa mengingat materi, tetapi juga dari keterlibatan mereka dalam proses belajar dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain secara bertanggung jawab (Asri et al., 2025; Suhendar & Saragih, 2025).

Dalam praktik pembelajaran, tuntutan tersebut belum selalu diikuti oleh perubahan pendekatan pedagogis. Pembelajaran yang didominasi ceramah menempatkan guru sebagai sumber utama informasi, sementara siswa lebih banyak mendengar, mencatat, dan memberikan respons ketika diminta. Pola demikian dapat membatasi ruang diskusi, kerja sama, argumentasi, dan pengalaman memecahkan persoalan secara bersama. Padahal, pembelajaran kooperatif menekankan adanya interdependensi positif, tanggung jawab individu, interaksi antarsiswa, dan kontribusi masing-masing anggota terhadap pencapaian kelompok. Salah satu model yang menggabungkan unsur-unsur tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT), yang memadukan presentasi kelas, kelompok heterogen, permainan akademik, turnamen, serta penghargaan kelompok (Shengchen, 2024; Ukur et al., 2025).

Permasalahan tersebut ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X.2 SMA Negeri 8 Tangerang Selatan. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penjelasan guru dan tanya jawab, sedangkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas kolaboratif belum optimal. Kondisi ini beriringan dengan rendahnya capaian hasil belajar. Dari 32 siswa, hanya delapan siswa atau 25% yang mencapai kriteria ketuntasan sebesar 65 pada tahap pra-siklus, dengan nilai rata-rata kelas 59,94. Data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakter ideal pembelajaran Pendidikan Pancasila yang partisipatif dengan praktik pembelajaran yang belum memberikan ruang keterlibatan siswa secara optimal.

TGT menawarkan alternatif karena aktivitas akademik tidak dipisahkan dari interaksi sosial. Melalui kelompok heterogen, siswa memperoleh kesempatan untuk saling menjelaskan materi, mengoreksi pemahaman, dan mempersiapkan anggota kelompok sebelum mengikuti permainan maupun turnamen. Penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan keterlibatan yang lebih intensif selama proses pembelajaran (Kurnia et al., 2026; Maiyarni & Waldi, 2024). Karakter kompetitif yang digunakan dalam TGT juga berbeda dari kompetisi individual murni karena skor individu berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

Pada jenjang sekolah menengah, pembelajaran TGT juga relevan karena siswa memiliki kemampuan sosial dan kognitif yang memungkinkan mereka berpartisipasi dalam diskusi, analisis kasus, permainan akademik, dan kompetisi berbasis pengetahuan. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada Pendidikan Pancasila dilaporkan dapat meningkatkan capaian belajar peserta didik melalui keterlibatan yang lebih aktif dan terstruktur dalam pembelajaran (Dewi et al., 2024; Makmur et al., 2026). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan TGT tidak hanya berkaitan dengan aspek

permainan, tetapi juga dengan kualitas interaksi antarsiswa sebelum mereka memasuki tahap turnamen.

Penelitian lain menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan TGT terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila karena siswa memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pemahaman melalui aktivitas kelompok sekaligus menguji penguasaan materi melalui kegiatan kompetitif yang terarah (Dewi et al., 2024; Supriandono et al., 2023). Dalam konteks tersebut, permainan akademik berfungsi sebagai perangkat pedagogis dan bukan sekadar aktivitas rekreatif. Pertanyaan atau permasalahan yang diberikan dalam permainan tetap mengacu pada tujuan pembelajaran sehingga unsur kesenangan dapat berjalan bersama dengan proses penguatan konsep.

Selain aspek kognitif, TGT memiliki potensi membentuk kondisi belajar yang mendorong keberanian dan tanggung jawab siswa. Kompetisi yang dikelola secara proporsional dapat memberikan kesempatan kepada siswa dengan kemampuan berbeda untuk berkontribusi terhadap kelompok. Penelitian Nur'aeni & Hasanudin (2023) memperlihatkan bahwa penerapan TGT berkaitan dengan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila ketika kegiatan kelompok dan turnamen digunakan sebagai satu rangkaian pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan model ini ditentukan bukan hanya oleh turnamen, melainkan oleh integrasi antara pembentukan kelompok, persiapan akademik, permainan, dan penghargaan.

Pada jenjang SMA, penggunaan TGT juga memperlihatkan peluang yang relevan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa. Nofriansyah et al. (2025) menemukan bahwa TGT dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas X melalui pembelajaran yang lebih aktif. Temuan tersebut penting karena karakter siswa SMA membutuhkan aktivitas yang menantang secara intelektual tetapi tetap memungkinkan terjadinya interaksi sosial, pemberian umpan balik, dan pengakuan terhadap kontribusi individu.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji hubungan TGT dengan hasil belajar, penelitian tindakan kelas ini menempatkan transformasi proses pembelajaran sebagai fokus yang tidak terpisahkan dari peningkatan capaian akademik. Transformasi tersebut diamati melalui perubahan aktivitas guru dan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya, bukan hanya melalui perbandingan skor akhir. Perspektif ini relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menempatkan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sebagai bagian dari proses pencapaian kompetensi (Anggriawan & Suhendar, 2024; Haryanti et al., 2026).

Kebaruan penelitian dengan demikian terletak pada analisis simultan terhadap dua dimensi perubahan, yaitu aktivitas pembelajaran sebagai proses dan hasil belajar sebagai outcome, khususnya pada materi "Menjadi Warga Negara yang Baik: Hak dan Kewajiban sebagai Warga Sekolah, Masyarakat, dan Negara." TGT dipahami bukan hanya sebagai teknik untuk menaikkan nilai, tetapi sebagai mekanisme pedagogis yang mengubah pola interaksi kelas dari penerimaan informasi secara dominan menuju proses belajar yang melibatkan kerja sama, tanggung jawab, permainan akademik, kompetisi sehat, dan refleksi. Secara konseptual, karakter tersebut konsisten dengan pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan keberhasilan individu dengan pencapaian kelompok (David Agwu

& Nmadu, 2023; Qi & Derakhshan, 2025). Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan TGT dalam mentransformasikan aktivitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X.2 SMA Negeri 8 Tangerang Selatan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang dilaksanakan di kelas X.2 SMA Negeri 8 Tangerang Selatan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas X.2 yang berjumlah 32 orang. Pemilihan kelas didasarkan pada kondisi empiris pembelajaran yang menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengacu pada pola tindakan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model siklik digunakan karena setiap hasil refleksi menjadi dasar penyempurnaan tindakan berikutnya.

Sebelum tindakan, dilakukan pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kemampuan awal siswa. Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan lima komponen utama TGT, yaitu class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition. Refleksi Siklus I digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam pengelolaan waktu, partisipasi siswa, dan pendampingan kelompok. Perbaikan kemudian dilaksanakan pada Siklus II melalui pemberian instruksi yang lebih jelas, pendampingan lebih intensif, pemerataan kesempatan berpartisipasi, serta pengelolaan permainan dan turnamen yang lebih efektif. Proses tersebut sesuai dengan karakter PTK sebagai bentuk tindakan reflektif untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara sistematis (Azmi & Nadia, 2022).

Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar pada pra-siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Tes terdiri atas 20 soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, masyarakat, dan negara pada level kognitif C1-C4. Data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dokumentasi, dan catatan lapangan. Integrasi data kuantitatif dan kualitatif digunakan agar perubahan capaian akademik dapat dibaca bersama dengan proses yang berlangsung selama tindakan, sesuai prinsip penggabungan berbagai bentuk data untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena penelitian (Creswell, 2021).

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi dan terendah, jumlah siswa tuntas, serta persentase ketuntasan pada setiap tahap. Data observasi dihitung dalam bentuk persentase keterlaksanaan dan selanjutnya diinterpretasikan secara deskriptif. Data dokumentasi dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat interpretasi perubahan proses pembelajaran. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan pola perubahan antarsiklus tanpa melakukan generalisasi statistik terhadap populasi yang lebih luas (Sugiyono, 2017). Keberhasilan tindakan ditetapkan apabila rata-rata hasil belajar meningkat, minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 65 , dan aktivitas siswa menunjukkan peningkatan. Refleksi dilakukan

secara berkelanjutan karena dalam penelitian tindakan, data bukan hanya digunakan untuk menjelaskan kondisi, tetapi juga menentukan arah perbaikan praktik berikutnya (Goldkuhl, 2026).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Transformasi Aktivitas Pembelajaran melalui TGT

Kondisi pra-siklus menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi pola interaksi satu arah. Guru lebih banyak memberikan penjelasan, sedangkan aktivitas siswa terutama berupa mendengarkan dan menjawab pertanyaan secara terbatas. Kegiatan yang memungkinkan siswa berdiskusi, berbagi argumentasi, dan bekerja sama belum menjadi struktur utama pembelajaran. Dampaknya, hanya beberapa siswa yang menunjukkan keberanian memberikan respons secara aktif, sementara sebagian lainnya cenderung menunggu arahan.

Implementasi TGT pada Siklus I mengubah struktur tersebut dengan menghadirkan rangkaian aktivitas yang menuntut keterlibatan siswa. Setelah presentasi kelas, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk mengerjakan LKPD dan mempersiapkan diri menghadapi permainan akademik. Pada tahap ini, siswa mulai berinteraksi untuk membahas materi hak dan kewajiban warga sekolah, masyarakat, dan negara. Games kemudian berfungsi sebagai aktivitas penguatan, sedangkan turnamen memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan penguasaan materi sebagai representasi kontribusi bagi kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada Siklus I mencapai rata-rata 85%, sedangkan aktivitas guru mencapai 84%. Meskipun termasuk kategori baik, refleksi menunjukkan masih terdapat siswa yang belum percaya diri ketika mengikuti turnamen, pembagian kontribusi dalam beberapa kelompok belum merata, dan pengelolaan waktu masih perlu disempurnakan. Temuan tersebut menegaskan fungsi refleksi dalam PTK: pencapaian pada satu siklus tidak diposisikan sebagai hasil akhir, tetapi digunakan untuk mengidentifikasi aspek proses yang masih dapat ditingkatkan.

Perbaikan pada Siklus II diarahkan pada pemberian aturan permainan yang lebih terstruktur, pendampingan terhadap siswa yang sebelumnya kurang aktif, pengelolaan waktu, serta pemberian kesempatan yang lebih merata kepada seluruh anggota kelompok. Perubahan tersebut menghasilkan peningkatan aktivitas siswa menjadi 97% dan aktivitas guru menjadi 96%. Dengan demikian, perubahan tidak hanya terjadi pada perilaku siswa, tetapi juga pada kualitas fasilitasi pembelajaran oleh guru.

Tabel 1. Perubahan Aktivitas Guru dan Siswa

Indikator Aktivitas	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas guru	84%	96%	12 poin persentase
Aktivitas siswa	85%	97%	12 poin persentase

Sumber: Data penelitian, 2026

Tabel 1 memperlihatkan peningkatan yang konsisten pada dua aktor utama pembelajaran. Aktivitas guru meningkat bersamaan dengan aktivitas siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa tidak berarti berkurangnya peran guru. Sebaliknya, peran guru berubah dari dominasi penyampaian informasi menuju pengorganisasian pengalaman belajar, fasilitasi kelompok, pemberian umpan balik, pengaturan turnamen, dan penguatan terhadap siswa. Dalam kerangka pembelajaran kooperatif, fungsi fasilitatif tersebut penting karena struktur kelompok dan penghargaan perlu diorganisasi agar terbentuk tanggung jawab individual dan kelompok secara bersamaan (Saqr et al., 2024).

Perubahan aktivitas siswa juga terlihat pada masing-masing indikator observasi. Pada Siklus I, aktivitas tertinggi terdapat pada keikutsertaan dalam games sebesar 90%, sementara partisipasi turnamen dan refleksi masing-masing sebesar 82%. Pada Siklus II, seluruh indikator meningkat dan aktivitas mengikuti games mencapai 99%. Diskusi dan kerja sama kelompok masing-masing mencapai 98%, sementara partisipasi turnamen meningkat menjadi 96%.

Tabel 2. Perubahan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Memperhatikan penjelasan guru	84%	96%
Aktif berdiskusi	85%	98%
Bekerja sama dalam kelompok	87%	98%
Mengikuti permainan (games)	90%	99%
Mengikuti turnamen	82%	96%
Mengikuti kegiatan refleksi	82%	95%
Rata-rata	85%	97%

Sumber: Data penelitian, 2026

Data tersebut mengindikasikan bahwa transformasi pembelajaran berlangsung pada beberapa lapisan. Pertama, siswa tidak lagi hanya menjadi penerima informasi tetapi terlibat dalam diskusi. Kedua, aktivitas individual terhubung dengan kepentingan kelompok. Ketiga, kompetisi tidak berdiri sendiri, tetapi diawali oleh proses kolaborasi. Keempat, refleksi menjadi bagian dari pembelajaran sehingga pengalaman tidak berhenti pada permainan atau pencapaian skor. Pola ini sejalan dengan temuan bahwa TGT mampu menciptakan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Meilaniska et al., 2025).

Dalam perspektif Pendidikan Pancasila, perubahan tersebut memiliki makna lebih luas daripada sekadar peningkatan aktivitas kelas. Diskusi kelompok memberikan pengalaman kepada siswa untuk mendengarkan pendapat, berbagi tanggung jawab, dan menyepakati solusi. Games dan turnamen melatih kejujuran serta sportivitas, sedangkan penghargaan kelompok menempatkan prestasi sebagai hasil kontribusi bersama. Dengan demikian, proses belajar memungkinkan nilai gotong royong, tanggung jawab,

penghargaan terhadap orang lain, dan kompetisi sehat hadir sebagai pengalaman konkret, bukan hanya sebagai konsep yang dijelaskan oleh guru.

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Transformasi proses pembelajaran diikuti oleh perubahan pada hasil belajar. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 59,94. Dari 32 siswa, delapan siswa memperoleh nilai ≥ 65 sehingga ketuntasan kelas baru mencapai 25%. Nilai tertinggi pada tahap ini adalah 80, sedangkan nilai terendah 40. Data tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah.

Setelah TGT diterapkan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 71,47. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 28 orang atau 87,5%, sedangkan empat siswa masih memperoleh nilai di bawah 65. Nilai tertinggi meningkat menjadi 90 dan nilai terendah menjadi 55. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perubahan struktur pembelajaran memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi, tetapi refleksi tetap diperlukan karena empat siswa belum mencapai standar ketuntasan.

Perbaikan pada Siklus II menghasilkan peningkatan berikutnya. Nilai rata-rata kelas menjadi 84,84, nilai tertinggi mencapai 100, dan nilai terendah meningkat menjadi 70. Seluruh 32 siswa mencapai nilai ≥ 65 sehingga tingkat ketuntasan menjadi 100%. Data perkembangan hasil belajar disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perkembangan Hasil Belajar Siswa

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	32	32	32
Nilai rata-rata	59,94	71,47	84,84
Nilai tertinggi	80	90	100
Nilai terendah	40	55	70
Siswa tuntas	8	28	32
Siswa belum tuntas	24	4	0
Persentase ketuntasan	25%	87,5%	100%

Sumber: Data penelitian, 2026

Peningkatan rata-rata dari pra-siklus ke Siklus I sebesar 11,53 poin, sedangkan dari Siklus I ke Siklus II meningkat 13,37 poin. Secara keseluruhan, nilai rata-rata mengalami kenaikan sebesar 24,90 poin dari kondisi awal hingga akhir Siklus II. Pada saat yang sama, ketuntasan meningkat 75 poin persentase, dari 25% menjadi 100%. Pola perubahan ini menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada sejumlah siswa dengan kemampuan tinggi, karena nilai terendah juga bergerak dari 40 menjadi 70.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui struktur pedagogis TGT. Sebelum memasuki turnamen, siswa memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi melalui diskusi kelompok. Siswa yang telah memahami konsep dapat membantu teman yang mengalami kesulitan. Proses menjelaskan kepada teman juga dapat memperkuat pemahaman siswa yang memberikan penjelasan. Selanjutnya, games memberikan

pengulangan materi dalam format yang berbeda dari latihan konvensional, sementara turnamen meningkatkan kebutuhan siswa untuk mempersiapkan diri. Struktur demikian menjadikan latihan, interaksi sosial, penguatan, dan evaluasi terhubung dalam satu rangkaian belajar.

Temuan penelitian ini mendukung hasil Billa et al. (2025), yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kesamaan pola terletak pada keterlibatan siswa dalam kerja kelompok dan aktivitas kompetitif yang dirancang sebagai bagian dari proses akademik. Namun, penelitian ini memberikan penekanan tambahan bahwa peningkatan hasil belajar berlangsung bersamaan dengan peningkatan indikator aktivitas siswa dan guru. Artinya, skor akademik tidak muncul sebagai hasil yang terpisah dari proses, tetapi mengikuti perubahan cara siswa terlibat dalam pembelajaran.

Hasil tersebut juga konsisten dengan penelitian Supriandono et al. (2023), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui cooperative learning tipe TGT. Walaupun konteks jenjang pendidikan berbeda, terdapat kesamaan mekanisme berupa interaksi kelompok, permainan akademik, dan tanggung jawab siswa terhadap pencapaian bersama. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kekuatan TGT tidak bergantung hanya pada karakteristik usia tertentu, tetapi pada struktur pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar melalui interaksi dan umpan balik.

TGT sebagai Mekanisme Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Penggunaan istilah “transformasi pembelajaran” dalam penelitian ini merujuk pada perubahan pola interaksi dan pengalaman belajar, bukan sekadar penggunaan metode baru. Pada kondisi awal, aliran informasi didominasi guru kepada siswa. Setelah penerapan TGT, pembelajaran berkembang menjadi jaringan interaksi guru-siswa dan siswa-siswa. Guru memberikan stimulus dan fasilitasi, tetapi pemrosesan materi juga berlangsung melalui diskusi antarsiswa, penyelesaian LKPD, permainan, serta turnamen.

Perubahan pertama terjadi pada distribusi partisipasi. Dalam pembelajaran konvensional, interaksi kelas dapat terkonsentrasi pada siswa tertentu yang memiliki keberanian menjawab. TGT membentuk situasi di mana anggota kelompok memiliki kepentingan terhadap pemahaman masing-masing anggota karena performa individu memberikan kontribusi terhadap skor kelompok. Kondisi ini memberikan alasan akademik dan sosial bagi siswa untuk terlibat. Temuan Hakim et al. (2025) juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila ketika aktivitas kelompok dan turnamen digunakan secara terstruktur.

Perubahan kedua terletak pada hubungan antara kolaborasi dan kompetisi. Dua konsep tersebut sering dipandang bertentangan, tetapi dalam TGT keduanya ditempatkan secara berurutan. Siswa terlebih dahulu bekerja sama dalam kelompok asal untuk memahami materi, kemudian mengikuti turnamen sebagai individu, dan akhirnya skor individual kembali diakumulasikan sebagai prestasi kelompok. Dengan demikian, kompetisi tidak menghilangkan kolaborasi; justru kolaborasi menjadi modal sebelum kompetisi berlangsung. Struktur ini penting dalam Pendidikan Pancasila karena

memberikan pengalaman konkret bahwa pencapaian individual dapat ditempatkan dalam konteks tanggung jawab bersama.

Perubahan ketiga berkaitan dengan motivasi situasional. Games dan turnamen menciptakan variasi aktivitas yang berbeda dari rutinitas pembelajaran berbasis ceramah. Peningkatan partisipasi games dari 90% pada Siklus I menjadi 99% pada Siklus II menunjukkan tingginya penerimaan siswa terhadap aktivitas tersebut. Namun, nilai akademis permainan tetap dipertahankan karena pertanyaan yang digunakan berasal dari indikator materi hak dan kewajiban. Permainan dengan demikian bukan selingan, melainkan sarana pengulangan, penguatan, dan evaluasi.

Temuan Weny et al. (2025) pada siswa kelas X juga mengindikasikan bahwa penggunaan TGT dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan siswa dalam proses yang lebih aktif. Dalam penelitian ini, peningkatan tersebut diperkuat oleh data aktivitas yang menunjukkan bahwa diskusi meningkat menjadi 98%, kerja sama menjadi 98%, dan keikutsertaan turnamen menjadi 96% pada Siklus II. Data tersebut mendukung argumentasi bahwa peningkatan hasil belajar beriringan dengan perubahan perilaku belajar yang lebih partisipatif.

Perubahan keempat adalah penguatan fungsi refleksi guru. Siklus I belum menghasilkan ketuntasan penuh meskipun peningkatan telah terjadi. Empat siswa masih belum mencapai nilai 65 dan partisipasi turnamen masih berada pada 82%. Alih-alih menganggap tindakan telah selesai karena ketuntasan kelas sudah melebihi 80%, refleksi digunakan untuk memperbaiki kualitas pelaksanaan. Pendampingan diperkuat, aturan diperjelas, distribusi partisipasi diperbaiki, dan pengelolaan waktu dioptimalkan. Hasil Siklus II memperlihatkan peningkatan aktivitas turnamen menjadi 96% dan seluruh siswa mencapai ketuntasan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa efektivitas TGT tidak dapat dilepaskan dari kualitas implementasi. Model pembelajaran bukan perangkat yang secara otomatis menghasilkan peningkatan; keberhasilannya dipengaruhi kemampuan guru merancang kelompok, memilih pertanyaan, mengelola waktu, mengawasi kompetisi, memberikan bimbingan, dan melakukan refleksi. Dengan kata lain, transformasi tidak hanya terjadi pada siswa, tetapi juga pada praktik pedagogis guru.

Makna Temuan bagi Pendidikan Pancasila

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar memiliki relevansi khusus dengan karakter Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya berkepentingan menghasilkan siswa yang mampu menjawab pertanyaan mengenai hak dan kewajiban, tetapi juga mengembangkan warga belajar yang dapat berinteraksi, berbagi tanggung jawab, menghargai orang lain, dan mengambil bagian dalam aktivitas kolektif. TGT menyediakan ruang untuk mempraktikkan sebagian kompetensi tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi “Menjadi Warga Negara yang Baik” menjadi lebih kontekstual ketika siswa tidak hanya membaca definisi tanggung jawab, tetapi harus menjalankan tanggung jawab terhadap kelompok. Konsep gotong royong tidak hanya dijelaskan secara verbal, tetapi

dialami melalui kegiatan kelompok. Sportivitas tidak berhenti sebagai nilai normatif, tetapi diuji saat siswa mengikuti turnamen. Dalam perspektif ini, metode pembelajaran dan substansi Pendidikan Pancasila memiliki keterkaitan pedagogis yang saling menguatkan.

Peningkatan nilai terendah dari 40 menjadi 70 juga memberikan indikasi penting mengenai inklusivitas proses belajar. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang berada pada capaian awal rendah mengalami perkembangan bersamaan dengan peningkatan rata-rata kelas. Walaupun penelitian ini tidak dirancang untuk menguji secara statistik perbedaan individu, pola tersebut menunjukkan bahwa kerja kelompok heterogen dan pendampingan pada Siklus II berpotensi membantu siswa yang memerlukan dukungan lebih besar.

Namun, ketuntasan 100% pada akhir Siklus II perlu diinterpretasikan secara proporsional. Penelitian ini merupakan PTK pada satu kelas dan tidak menggunakan kelompok kontrol. Oleh sebab itu, temuan tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa TGT secara universal lebih efektif daripada seluruh model pembelajaran lain. Peningkatan yang ditemukan menunjukkan keberhasilan tindakan dalam konteks kelas X.2 SMA Negeri 8 Tangerang Selatan. Faktor karakter siswa, kualitas fasilitasi guru, jenis materi, waktu pelaksanaan, serta karakter instrumen evaluasi tetap menjadi bagian dari konteks hasil.

Keterbatasan lain adalah fokus hasil belajar yang dominan pada aspek kognitif melalui tes pilihan ganda. Walaupun aktivitas kerja sama, keberanian, tanggung jawab, dan partisipasi diamati selama pembelajaran, penelitian ini belum menggunakan instrumen khusus untuk mengukur perubahan karakter kewarganegaraan secara mendalam. Penelitian berikutnya dapat memperluas pengukuran terhadap civic skills, civic disposition, kemampuan argumentasi, berpikir kritis, motivasi, dan keterampilan kolaborasi.

Meskipun demikian, temuan memberikan implikasi praktis yang jelas. TGT dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila ketika guru menghadapi kelas dengan partisipasi yang rendah dan pembelajaran yang terlalu berpusat pada penyampaian materi. Implementasinya perlu mempertahankan lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kelompok heterogen, games, turnamen, dan penghargaan kelompok. Penghilangan salah satu komponen tanpa pertimbangan pedagogis dapat mengurangi integrasi antara pembelajaran individu dan kelompok.

Secara teoretis, temuan memperkuat argumentasi pembelajaran kooperatif bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga struktur interaksi sosial di dalam kelas. Aktivitas akademik yang menempatkan siswa sebagai anggota kelompok sekaligus individu yang bertanggung jawab memungkinkan terbentuknya kombinasi antara dukungan teman sebaya, motivasi untuk berkontribusi, dan evaluasi individual. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, struktur tersebut memiliki nilai tambahan karena selaras dengan kompetensi sosial yang menjadi bagian dari pendidikan kewarganegaraan.

Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak semata-mata menyatakan bahwa TGT meningkatkan nilai siswa. Kontribusi yang lebih penting adalah menunjukkan

bahwa peningkatan hasil belajar berlangsung bersamaan dengan restrukturisasi pola pembelajaran. Aktivitas siswa naik dari 85% menjadi 97%, aktivitas guru dari 84% menjadi 96%, rata-rata hasil belajar dari 59,94 menjadi 84,84, dan ketuntasan dari 25% menjadi 100%. Hubungan paralel antara proses dan outcome tersebut memberikan dasar empiris bahwa perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu memandang aktivitas dan hasil belajar sebagai dua dimensi yang saling berkaitan.

4. KESIMPULAN

Penerapan Teams Games Tournament mentransformasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X.2 SMA Negeri 8 Tangerang Selatan dari pola yang relatif berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Transformasi tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas siswa dari 85% pada Siklus I menjadi 97% pada Siklus II serta aktivitas guru dari 84% menjadi 96%. Perbaikan proses berlangsung sejalan dengan peningkatan hasil belajar, yaitu nilai rata-rata dari 59,94 pada pra-siklus menjadi 71,47 pada Siklus I dan 84,84 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan meningkat dari 25% menjadi 87,5% dan akhirnya mencapai 100%. Temuan menunjukkan bahwa kekuatan TGT terletak pada integrasi kelompok heterogen, permainan akademik, turnamen, tanggung jawab individual, dan penghargaan kelompok yang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui interaksi serta pengalaman. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, struktur tersebut tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang merepresentasikan kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan partisipasi. Meski demikian, hasil penelitian terbatas pada satu kelas, dua siklus, dan materi tertentu sehingga tidak dimaksudkan untuk menghasilkan generalisasi kausal. Penelitian selanjutnya dapat menguji TGT pada konteks sekolah dan materi yang lebih beragam serta memasukkan pengukuran kemampuan berpikir kritis, motivasi, kolaborasi, civic skills, dan civic disposition agar kontribusi TGT terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dipahami secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Alwanda, M. A., & Saputra, R. (2025). An analysis of educational philosophy and the values of the Pancasila student profile as the foundation of the kurikulum merdeka. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3121-3141.
- Anggriawan, K., & Suhendar, A. (2024). Manifestation of the Galah Asin Game as a Cultural Heritage to Strengthen the Character of the Nation's Next Generation. *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 3(1), 19-24.
- Asri, A., Badaruddin, B., & Idris, M. (2025). Relational and cognitive dynamics in collaborative learning: lessons from Pancasila integration in Indonesia. *Frontiers in Education*, 10, 1572715.
- Azmi, F., & Nadia, M. (2022). Islamization of knowledge. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 19-30.

- Billa, N., Febriandi, R., & Valen, A. (2025). Efforts to Improve Learning Outcomes in Education Pancasila on the Element of Gotong Royong Work in the Environment Through the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model for Grade V Students of State Elementary School 22 Lubuklinggau. *Proceedings of the International Conference OCERI, University of Bengkulu, Indonesia, 1*(1), 217-227.
- Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.
- David Agwu, U., & Nmadu, J. (2023). Students' interactive engagement, academic achievement and self concept in chemistry: an evaluation of cooperative learning pedagogy. *Chemistry Education Research and Practice, 24*(2), 688-705.
- Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Team game tournament cooperative learning model based on problem solving impact on collaboration ability and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 8*(2), 254-265.
- Falahain, M., & Santosa, S. (2025). The role of the Merdeka Curriculum in strengthening the Pancasila Student Profile through Islamic Religious Education: A qualitative literature review. *Journal of Islamic Education and Ethics, 4*(1), 1-17.
- Goldkuhl, G. (2026). From action research to practice research. *The Australasian Journal of Information Systems, 17*(2), 10.
- Hakim, Z., Almalouh, A., & Jannah, R. (2025). Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Method to Enhance Students' Learning Interest in Islamic Religious Education. *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism (IJIEMR), 7*(3), 1324-1344.
- Haryanti, Y. D., Kurino, Y. D., Ramadan, C. S., & Irmawati, E. (2026). Teacher Training on Active, Collaborative, and Student-Centered Learning in the Implementation of the Independent Curriculum at Ciomas Elementary School. *Global Sustainability and Community Engagement, 2*(1), 159-167.
- Kurnia, S., Awaliyah, S., Suhartono, E., & Sukriono, D. (2026). Enhancing Students' Learning Activeness Through The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model. *Proceedings of the International Conference, 1*(1), 378-389.
- Maiyarni, W., & Walidi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe Scramble di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2), 3152-3161.
- Makmur, C. S., Aziz, F., Mulyana, Y., Romadhona, M. R., & Sukartara, N. (2026). Optimizing Student Participation in Pancasila Education Learning through Cooperative Learning at MTsN 1 Indramayu. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora, 5*(1), 1-11.
- Meilaniska, M., Juwairiyah, A., & Saputra, E. E. (2025). The Effect Of The Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model On Fourth-Grade Students' Learning Outcomes In Pancasila Education. *Journal of Education and Learning Sciences, 5*(2), 241-260.
- Nofriansyah, N., Ahman, E., Supriatna, E., Rahayu, S., & Riyadi, S. (2025). Improvement of student learning outcomes through the team games tournament (TGT) cooperative learning model. *Research and Development Journal of Education, 11*(1), 630-640.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game

- Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Pangalila, T., & Fatimah, S. (2023). The influence of civic education learning and the Pancasila Student Profile Program on improving ideological values understanding. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 359–369.
- Qi, S., & Derakhshan, A. (2025). Technology-based collaborative learning: EFL learners' social regulation and modifications in their academic emotions and academic performance. *Education and Information Technologies*, 30(7), 8611–8636.
- Saqr, M., López-Pernas, S., & Murphy, K. (2024). How group structure, members' interactions and teacher facilitation explain the emergence of roles in collaborative learning. *Learning and Individual Differences*, 112, 102463.
- Shengchen, T. (2024). *The development of Chinese speaking skill of secondary 1 students by using cooperative learning in an international school in Thailand*. Rangsit University. Library.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Suhendar, A., Ridayani, Azis, D., Mohd Yusoff, M. Z., & Rini Utami, A. (2024). Optimizing citizenship education for ecological awareness: Analysis of the effectiveness of the lihat sampah ambil (LISA) program in environmental conservation. *Journal of Professional Learning and Sustainable Education*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.62568/jplse.v1i1.50>
- Suhendar, A., & Saragih, K. W. (2025). THE CONTRIBUTION OF THE FIRST PRINCIPLE OF PANCASILA TO THE FORMATION OF MODERATE RELIGIOUS CHARACTER IN THE DISRUPTION ERA. *Journal Analytica Islamica*, 14(2), 1215–1225.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233.
- Ukur, J., Suhendar, A., Sirait, I. R., Ababbil, T. N., & Anshari, N. N. (2025). STRENGTHENING DIGITAL-BASED CIVICS EDUCATION IN PREVENTING CYBERBULLYING AMONG VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS AT SMK PRAMA ARTHA SERBELAWAN. *Journal Analytica Islamica*, 14(1), 488–498.