MORALITA
JURNAL PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF SISWA DI SMK

Ayu Lestari [1]*, Dwi Fitri Agustina Sukmana [2], Fadia Puja Ainun [3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
Corresponding Author: ayulst4@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received : 15 September 2026
Accepteance : 05 Oktober 2026
Published : 05 Oktober 2026
Available online
https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:
Lestari, A., Sukmana, A. F. D., Ainun, P. F. (2026). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF SISWA DI SMK. MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 7(2), 51-64.

This is an open access article under the CC BY-SA license

ABSTRAK

Partisipasi aktif siswa merupakan prasyarat penting bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dialogis, kolaboratif, dan bermakna, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), peningkatan partisipasi aktif siswa, serta kendala dan perbaikan tindakan pada kelas XI TM 2 SMK Negeri 1 Kota Tangerang Selatan. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus yang masing-masing mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, catatan lapangan, wawancara singkat, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan persentase observasi partisipasi aktif meningkat dari 58,1% pada siklus I menjadi 87,1% pada siklus II, sedangkan proporsi siswa berkategori aktif dan sangat aktif berdasarkan angket meningkat dari 64,5% menjadi 90,3%. Peningkatan menonjol terjadi pada keterlibatan diskusi dan keberanian bertanya. Perbaikan melalui kelompok heterogen, LKPD terstruktur, sistem poin, penghargaan kelompok, dan pendampingan siswa kurang aktif membuat pelaksanaan TGT lebih terarah. TGT dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran aktif untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Pembelajaran Kooperatif, Partisipasi Aktif Siswa, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya diarahkan pada penguasaan kompetensi teknis, tetapi juga pada pembentukan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab dalam situasi sosial (Inderanata & Sukardi, 2023; Suhendar & Saragih, 2025). Kebutuhan tersebut relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mata pelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai warga negara yang diharapkan mampu memahami persoalan kebangsaan sekaligus berpartisipasi secara aktif dalam proses dialog, pengambilan sikap, dan pemecahan masalah. Dalam konteks kelas, tujuan tersebut sulit dicapai apabila pembelajaran berlangsung satu arah dan siswa lebih banyak menunggu penjelasan guru. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran tidak cukup dinilai dari tersampaikannya materi, tetapi juga dari sejauh mana siswa terlibat secara nyata dalam aktivitas belajar(Müller et al., 2023; Suhendar et al., 2024).

Partisipasi aktif dapat dipahami sebagai keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tampak melalui perhatian, pertanyaan, jawaban, penyampaian pendapat, diskusi, penyelesaian tugas, tanggapan terhadap gagasan teman, dan kepatuhan terhadap aturan kegiatan. Konsep ini beririsan dengan student engagement yang bersifat multidimensional, mencakup dimensi perilaku, kognitif, afektif, dan sosial (Wong & Liem, 2022). Dalam praktik kelas, dimensi perilaku dan sosial menjadi indikator yang paling mudah diamati karena terlihat melalui intensitas kontribusi siswa, kualitas interaksi dengan teman, dan kesediaan mengambil peran. Partisipasi yang rendah dapat mengurangi kesempatan siswa untuk menguji pemahaman, melatih argumentasi, serta membangun pengetahuan melalui interaksi.

Kondisi awal pada kelas XI TM 2 SMK Negeri 1 Kota Tangerang Selatan menunjukkan bahwa partisipasi belum merata. Sebagian siswa masih kurang berani bertanya dan menjawab, diskusi kelompok cenderung bergantung pada siswa tertentu, dan beberapa siswa menunggu arahan teman yang lebih aktif. Masalah tersebut penting ditangani karena materi Pendidikan Pancasila yang digunakan dalam tindakan berkaitan dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia, ancaman, tantangan, hambatan dan gangguan terhadap NKRI, upaya menjaga keutuhan NKRI, serta peran warga negara dalam mempertahankannya. Materi semacam ini tidak cukup dipahami melalui hafalan; siswa perlu diberi ruang untuk berdiskusi, mengemukakan alasan, merespons jawaban, dan berlatih mengambil posisi secara bertanggung jawab.

Salah satu alternatif yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama dengan tetap mempertahankan tanggung jawab individual. Alzubi et al. (2024) menegaskan bahwa keberhasilan cooperative learning dipengaruhi oleh interaksi yang terstruktur, peran guru, dan kesempatan siswa untuk saling menjelaskan. Kajian Dzemidzic Kristiansen (2022) juga menunjukkan bahwa komunikasi, dukungan antarsiswa, pengalaman berpartisipasi, serta fasilitasi guru merupakan faktor penting dalam interaksi kooperatif yang efektif. Dengan demikian, kerja kelompok yang hanya memindahkan posisi duduk siswa tidak otomatis menghasilkan pembelajaran

kooperatif; diperlukan struktur kegiatan yang membuat setiap anggota memiliki kontribusi nyata.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan penyajian materi, pembentukan tim, kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. Struktur ini memberi dua dorongan sekaligus. Pertama, siswa perlu bekerja sama agar setiap anggota memahami materi sebelum mengikuti permainan dan turnamen. Kedua, siswa memiliki tantangan yang jelas karena skor individu berkontribusi terhadap pencapaian tim. Kombinasi kerja sama dan kompetisi sehat dapat membangun keterlibatan selama aturan permainan, tingkat kesulitan soal, sistem skor, dan mekanisme penghargaan dirancang secara transparan. Dalam kerangka ini, games bukan sekadar hiburan, tetapi perangkat pedagogis untuk memperluas kesempatan siswa menjawab, berdiskusi, dan menunjukkan pemahaman.

Sejumlah penelitian tindakan kelas memperlihatkan potensi TGT dalam meningkatkan keaktifan. Jannah & Setyawan (2023) menemukan peningkatan aktivitas belajar siswa SMK dari 76,38% pada siklus I menjadi 91,30% pada siklus II. Setyawan et al. (2019) menunjukkan bahwa tahapan tim, games, turnamen, dan penghargaan dapat mendorong keaktifan dan hasil belajar. Nashiroh & Sukirno (2020) juga melaporkan peningkatan aktivitas belajar dalam konteks SMK setelah implementasi TGT. Temuan serupa muncul pada penelitian Khusnudin et al. (2022), Wahidah & Kristin (2023), Agustin et al. (2024), serta Nurhuda et al. (2024). Secara umum, literatur tersebut menunjukkan konsistensi bahwa struktur TGT berpotensi mengubah siswa dari penerima informasi menjadi peserta aktif dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, peningkatan partisipasi tidak semata-mata berasal dari label model pembelajaran. Faktor internal seperti perhatian, kepercayaan diri, kesiapan, dan motivasi serta faktor eksternal berupa metode, dukungan teman, relasi guru-siswa, dan suasana kelas turut memengaruhi keaktifan (Rahmadani et al., 2023). Karena itu, penelitian tindakan kelas penting untuk melihat bagaimana TGT bekerja dalam konteks kelas tertentu, kendala apa yang muncul pada siklus awal, dan bagaimana refleksi digunakan untuk memperbaiki tindakan. Perspektif ini sejalan dengan karakter PTK yang menempatkan guru bukan hanya sebagai pelaksana metode, tetapi sebagai praktisi reflektif yang mengubah strategi berdasarkan bukti proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis proses peningkatan partisipasi aktif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK dengan memadukan observasi perilaku dan persepsi siswa melalui angket. Penelitian tidak berhenti pada perbandingan persentase antar-siklus, tetapi menelusuri perubahan pengelolaan kelompok, struktur LKPD, aturan games dan turnamen, sistem poin, penghargaan, serta pendampingan bagi siswa yang masih kurang aktif. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menunjukkan bukan hanya apakah partisipasi meningkat, tetapi juga mekanisme tindakan yang mendukung peningkatan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan TGT pada kelas XI TM 2, menganalisis peningkatan partisipasi aktif siswa setelah tindakan, serta mengidentifikasi kendala dan solusi yang digunakan dalam perbaikan antar-siklus.

2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana karakter umum PTK yang menempatkan refleksi sebagai dasar perbaikan tindakan berikutnya (Creswell, 2021). Siklus I berfungsi sebagai penerapan awal model TGT, sedangkan siklus II merupakan tindakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Penelitian dihentikan pada siklus II setelah indikator keberhasilan klasikal telah terlampaui. Desain ini dipilih karena fokus penelitian adalah perbaikan proses pembelajaran secara langsung, bukan pengujian hubungan kausal melalui eksperimen terkontrol.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Tangerang Selatan dengan subjek seluruh siswa kelas XI TM 2 yang berjumlah 31 orang. Rangkaian kegiatan berlangsung pada April-Mei 2026, terdiri atas pra-observasi dan persiapan pada 15 April, siklus I pada 29 April, siklus II pertemuan pertama pada 6 Mei, serta siklus II pertemuan kedua dan refleksi akhir pada 13 Mei 2026. Tindakan TGT diterapkan pada materi Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan NKRI, ancaman dan tantangan terhadap NKRI, upaya menjaga keutuhan NKRI, serta peran warga negara dalam mempertahankan NKRI.

Instrumen utama meliputi lembar observasi partisipasi aktif dan angket partisipasi siswa. Indikator observasi mencakup memperhatikan penjelasan, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, berdiskusi, mengerjakan tugas, mengikuti games dan turnamen, serta memberi tanggapan. Angket menggunakan skala empat pilihan dan memotret perhatian, keberanian bertanya dan menjawab, keterlibatan diskusi, tanggung jawab terhadap tugas, keterlibatan dalam turnamen, sportivitas, ketertarikan belajar, dan kemandirian. Data pendukung diperoleh melalui catatan lapangan, wawancara singkat, dan dokumentasi pelaksanaan.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase, yaitu skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikalikan 100%. Tindakan dinyatakan berhasil apabila partisipasi aktif mencapai minimal 75% secara klasikal. Data angket dikelompokkan ke dalam kategori kurang aktif, cukup aktif, aktif, dan sangat aktif. Data kualitatif dari catatan lapangan dan wawancara dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan untuk menjelaskan proses, kendala, dan perubahan perilaku siswa. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan observasi, angket, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Dokumen sumber tidak mencantumkan kode persetujuan etik formal; pelaksanaan penelitian tercatat sebagai kegiatan PTK sekolah melalui koordinasi dengan guru dan sekolah.

Tabel 1. Ringkasan tindakan antar-siklus

Tahap	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	Modul, LKPD, kartu soal, aturan TGT, observasi, angket	Kelompok direvisi, LKPD disempurnakan, aturan, poin, dan reward diperjelas

Tindakan	Penyajian materi, diskusi tim, games, turnamen, penghargaan	TGT hasil perbaikan dengan pembagian peran dan pendampingan siswa pasif
Observasi	Mengamati perhatian, bertanya, menjawab, diskusi, tugas, turnamen, tanggapan	Menilai pemerataan partisipasi dan indikator yang belum optimal
Refleksi	Menganalisis kelemahan waktu, reward, pemahaman alur, pemerataan	Menentukan ketercapaian target dan penghentian siklus

Sumber: *Diolah dari laporan PTK, 2026.*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan TGT dan Refleksi Antar-Siklus

Pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa TGT mampu memunculkan respons positif, tetapi struktur pembelajaran belum sepenuhnya dipahami siswa. Guru memulai tindakan melalui penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi, games, turnamen, dan penghargaan. Antusiasme meningkat terutama ketika unsur permainan diperkenalkan, namun partisipasi masih terkonsentrasi pada siswa tertentu. Sebagian siswa belum memahami alur turnamen, beberapa kelompok belum menggunakan waktu diskusi secara efektif, dan siswa yang kurang percaya diri masih memilih menunggu arahan teman. Kondisi tersebut terlihat konsisten antara catatan lapangan dan hasil pengukuran partisipasi.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan tingkat partisipasi aktif sebesar 58,1%, sedangkan angket menunjukkan 20 dari 31 siswa atau 64,5% berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Perbedaan antara dua sumber data ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa menilai dirinya telah cukup terlibat, tetapi keterlibatan tersebut belum selalu tampak konsisten dalam seluruh indikator perilaku. Dengan kata lain, persepsi siswa terhadap keaktifannya sedikit lebih tinggi daripada penilaian observer. Triangulasi menjadi penting karena observasi memberi gambaran tentang perilaku yang benar-benar muncul selama pembelajaran, sedangkan angket menangkap pengalaman subjektif siswa.

Refleksi siklus I tidak hanya mencatat bahwa target 75% belum tercapai, tetapi mengidentifikasi sumber masalah yang dapat diintervensi. Pertama, komposisi kelompok perlu dibuat lebih heterogen agar siswa aktif dapat menjadi dukungan bagi siswa yang kurang percaya diri tanpa mendominasi. Kedua, LKPD perlu dibuat lebih terstruktur sehingga diskusi tidak berlangsung terlalu umum dan setiap anggota memiliki tugas konkret. Ketiga, aturan games dan turnamen perlu dijelaskan lebih rinci agar waktu tidak terbuang untuk kebingungan teknis. Keempat, sistem poin dan penghargaan perlu dibuat lebih terlihat agar siswa memahami hubungan antara kontribusi, sportivitas, dan pencapaian kelompok. Kelima, tiga siswa yang pada angket siklus I masih merasa kurang aktif memerlukan pendampingan langsung.

Perbaikan tersebut diterapkan pada siklus II. Kelompok disusun lebih seimbang berdasarkan kecenderungan keaktifan, LKPD mengarahkan langkah diskusi, aturan dan batas waktu diperjelas, serta poin kelompok diumumkan secara transparan. Guru juga memberi peran sederhana dan pertanyaan bertahap kepada siswa yang sebelumnya pasif.

Perubahan ini membuat setiap siswa memiliki titik masuk yang lebih jelas dalam pembelajaran. Bagi siswa yang sudah aktif, TGT memberi ruang untuk membantu teman dan menyusun strategi kelompok; bagi siswa yang masih ragu, pembagian peran dan dukungan teman mengurangi risiko merasa terekspos secara individual.

Pada siklus II, suasana kelas menjadi lebih terarah. Siswa lebih cepat memahami tahapan kegiatan, diskusi lebih fokus karena LKPD memberikan masalah yang harus diselesaikan bersama, dan turnamen berjalan lebih tertib. Perubahan yang paling mudah terlihat adalah meningkatnya jumlah siswa yang mengangkat tangan, menjawab pertanyaan, terlibat dalam pembahasan kelompok, dan mengikuti permainan sampai selesai. Catatan lapangan juga menunjukkan bahwa kelompok mulai mengatur strategi sebelum turnamen, sehingga interaksi tidak berhenti pada pembagian tugas tetapi berkembang menjadi saling membantu memahami materi.

Tabel 2. Perbandingan partisipasi aktif siswa

Sumber Data	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Observasi partisipasi aktif	58,1%	87,1%	29,0 poin
Angket kategori aktif + sangat aktif	64,5%	90,3%	25,8 poin

Sumber: *Hasil observasi dan angket partisipasi aktif siswa, 2026.*

Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa

Peningkatan kuantitatif antar-siklus menguatkan temuan proses tersebut. Observasi meningkat dari 58,1% pada siklus I menjadi 87,1% pada siklus II atau naik 29,0 poin persentase. Sementara itu, proporsi siswa berkategori aktif dan sangat aktif berdasarkan angket meningkat dari 64,5% menjadi 90,3% atau naik 25,8 poin persentase. Kedua sumber data melampaui target keberhasilan 75% pada siklus II. Jarak antara hasil observasi dan angket juga mengecil, dari selisih 6,4 poin pada siklus I menjadi 3,2 poin pada siklus II. Penyempitan selisih tersebut menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap keterlibatannya semakin sejalan dengan perilaku yang diamati.

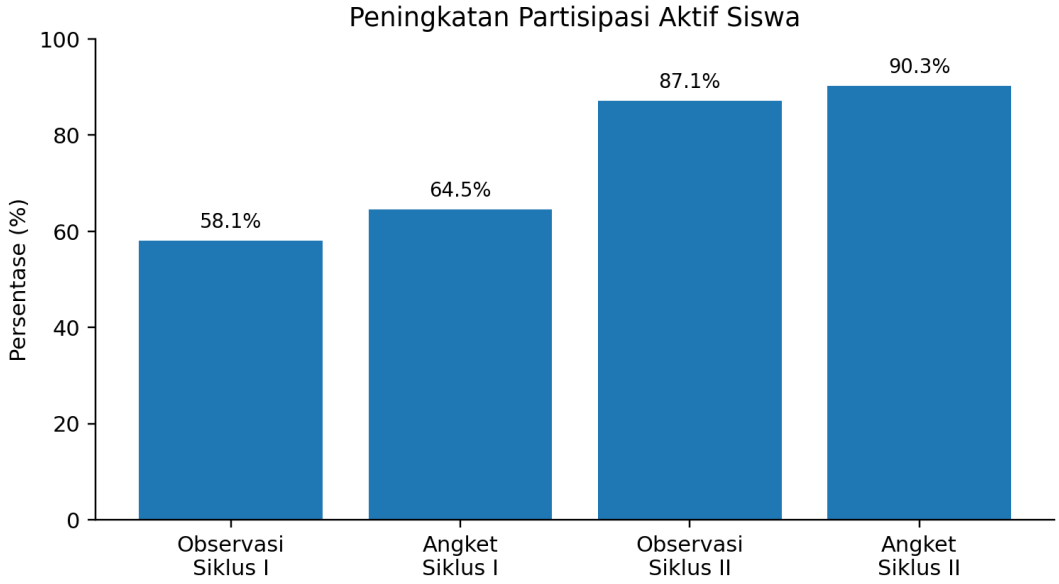
Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui struktur tanggung jawab yang dibangun TGT. Dalam diskusi kelompok, siswa perlu memahami materi karena pemahaman individu akan digunakan dalam games dan turnamen. Ketika skor individu memberi kontribusi pada kelompok, siswa memiliki alasan yang lebih kuat untuk memperhatikan, bertanya, dan mempersiapkan diri. Mekanisme ini berkaitan dengan prinsip individual accountability dalam cooperative learning, yakni setiap anggota tetap bertanggung jawab terhadap penguasaan tugas meskipun belajar dalam kelompok (Ukur et al., 2025; Zitha et al., 2023). Interaksi menjadi lebih produktif ketika keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi anggota, bukan hanya pada satu siswa yang dianggap paling mampu.

Temuan tersebut sejalan dengan pola yang dilaporkan dalam penelitian TGT sebelumnya. Pratiwi dan Sukanti (2018) menemukan peningkatan aktivitas siswa SMK setelah dua siklus TGT, sedangkan Nashiroh dan Sukirno (2020) menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar meningkat ketika langkah-langkah TGT dikelola secara sistematis. Pada jenjang yang berbeda, Wahidah dan Kristin (2023) serta Khusnudin et al. (2022) juga memperlihatkan bahwa tahap penyajian kelas, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan dapat meningkatkan keaktifan. Kesamaan pola antarpenelitian

menguatkan argumentasi bahwa TGT menyediakan struktur partisipasi yang relatif konsisten, walaupun bentuk games, materi, dan karakter siswa dapat berbeda.

Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa peningkatan bukan semata akibat kompetisi. Jika kompetisi berdiri sendiri, siswa yang kurang percaya diri justru dapat semakin pasif. Pada tindakan ini, kompetisi ditempatkan setelah diskusi dan dukungan kelompok. Siswa memperoleh kesempatan belajar bersama terlebih dahulu, kemudian menunjukkan pemahaman melalui permainan dan turnamen. Posisi games dan turnamen sebagai kelanjutan dari kerja tim membuat kompetisi berfungsi sebagai tantangan akademik, bukan sebagai mekanisme eliminasi. Hal ini sesuai dengan kajian Faadiyah et al. (2025) yang menekankan pentingnya dukungan, komunikasi, dan pengalaman berpartisipasi dalam keberhasilan pembelajaran kooperatif.

Peran guru tetap menentukan. TGT tidak mengurangi tanggung jawab guru, tetapi mengubahnya dari dominasi penjelasan menjadi perancangan interaksi. Guru perlu memastikan soal sesuai tujuan pembelajaran, kelompok cukup heterogen, aturan mudah dipahami, waktu seimbang, dan penghargaan diberikan berdasarkan kriteria yang adil. Pada siklus I, sebagian persoalan muncul karena aturan dan reward belum cukup kuat. Setelah guru melakukan penyesuaian pada siklus II, proses menjadi lebih tertib dan siswa memiliki ekspektasi yang lebih jelas. Dengan demikian, temuan penelitian mendukung pandangan bahwa model kooperatif memerlukan struktur dan fasilitasi; aktivitas kelompok yang tidak dirancang justru dapat menghasilkan dominasi atau ketergantungan baru.



Gambar 1. Peningkatan partisipasi aktif siswa pada siklus I dan siklus II

Perubahan Indikator Kunci Partisipasi

Analisis indikator kunci memperlihatkan bahwa keterlibatan dalam diskusi meningkat dari 58% menjadi 85%, sedangkan keberanian bertanya meningkat dari 52% menjadi 82%. Dua indikator ini penting karena keduanya merepresentasikan perubahan dari partisipasi pasif menuju partisipasi interaktif. Diskusi menuntut siswa untuk mendengar,

menyampaikan gagasan, dan merespons anggota lain, sedangkan bertanya menunjukkan kesediaan mengakui ketidakpahaman dan mencari klarifikasi. Pada kelas yang sebelumnya cenderung menunggu arahan, peningkatan kedua indikator tersebut menandakan perubahan iklim belajar, bukan hanya peningkatan kepatuhan terhadap instruksi.

Kenaikan keterlibatan diskusi berkaitan erat dengan perubahan LKPD dan komposisi kelompok. Pada siklus I, perintah diskusi yang masih umum memberi peluang bagi siswa aktif untuk mengambil alih. Pada siklus II, tugas lebih terstruktur sehingga anggota perlu berkontribusi pada bagian tertentu sebelum kelompok menyusun jawaban bersama. Pengelompokan heterogen juga mempermudah munculnya tutor sebaya. Dalam perspektif cooperative learning, interaksi semacam ini penting karena siswa dapat menjelaskan konsep menggunakan bahasa yang lebih dekat dengan teman dan sekaligus memperdalam pemahaman dirinya sendiri. Mendo-Lázaro et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong keterlibatan dan orientasi belajar ketika kerja tim disusun dengan struktur yang memadai.

Peningkatan keberanian bertanya dapat dibaca sebagai indikator perubahan keamanan psikologis dalam kelas. Siswa pasif tidak selalu memiliki kemampuan yang rendah; sebagian memilih diam karena takut salah, malu, atau khawatir mendapat respons negatif. TGT mengurangi tekanan tersebut melalui dua jalur. Pertama, pertanyaan dapat muncul di dalam kelompok sebelum dibawa ke forum kelas. Kedua, suasana games membuat respons akademik terasa lebih ringan dibandingkan pola tanya jawab formal. Ketika guru memberikan penguatan atas usaha, bukan hanya jawaban benar, siswa memiliki insentif untuk mencoba. Faktor internal seperti kepercayaan diri dan faktor eksternal seperti dukungan teman serta suasana kelas memang berpengaruh terhadap keaktifan (Rahmadani et al., 2023), sehingga intervensi pedagogis perlu menyentuh keduanya.

Indikator menjawab pertanyaan juga berubah secara kualitatif. Pada siklus I, jawaban lebih sering berasal dari siswa yang memang sudah terbiasa aktif. Siklus II menggunakan mekanisme giliran, poin, dan kesempatan bertahap sehingga distribusi jawaban lebih merata. Hal serupa terjadi pada kemampuan mengemukakan pendapat dan memberi tanggapan. Ketika pembelajaran hanya menilai jawaban benar, siswa cenderung menunggu siswa yang dianggap kuat. Sebaliknya, ketika poin juga diberikan untuk kerja sama, keberanian, dan sportivitas, bentuk kontribusi menjadi lebih beragam. Desain penghargaan tersebut penting untuk mencegah TGT berubah menjadi kompetisi yang hanya menguntungkan siswa berprestasi tinggi.

Keterlibatan dalam games dan turnamen meningkat setelah aturan diperjelas. Pada siklus I, beberapa siswa belum memahami mekanisme permainan sehingga energi pembelajaran terserap untuk mengatur teknis. Pada siklus II, guru menegaskan alur, batas waktu, cara memperoleh poin, dan kriteria penghargaan sebelum kegiatan dimulai. Hasilnya, siswa dapat memusatkan perhatian pada materi. Temuan ini mengingatkan bahwa unsur permainan tidak dengan sendirinya menghasilkan engagement. Games perlu memiliki tujuan akademik, aturan yang sederhana, tingkat tantangan yang proporsional, dan keterkaitan langsung dengan materi. Agustin et al. (2024), misalnya, juga menunjukkan peningkatan keaktifan ketika TGT dipadukan dengan media permainan,

tetapi peningkatan tersebut tetap bergantung pada struktur tindakan dan refleksi antar-siklus.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, games dan turnamen memiliki fungsi tambahan karena materi dapat dikemas menjadi pertanyaan konseptual dan situasional. Materi mengenai NKRI, ancaman dan tantangan, serta peran warga negara dapat dipindahkan dari pola ceramah menuju aktivitas yang menuntut siswa mengidentifikasi konsep, memilih jawaban, memberi alasan, dan bekerja sama. Dengan demikian, keterlibatan yang muncul bukan hanya keterlibatan fisik dalam permainan, tetapi juga keterlibatan terhadap substansi kebangsaan. Hal ini penting agar pembelajaran aktif tidak terjebak pada kesenangan kegiatan tanpa kedalaman materi.

Tabel 3. Peningkatan indikator kunci partisipasi aktif

Indikator	Siklus I	Siklus II	Kenaikan	Makna Perubahan
Keterlibatan dalam diskusi	58%	85%	27 poin	Diskusi kelompok lebih hidup dan kontribusi anggota lebih merata
Keberanian bertanya	52%	82%	30 poin	Siswa lebih percaya diri menyampaikan bagian yang belum dipahami

Sumber: Hasil angket indikator partisipasi aktif siswa, 2026.

Kendala, Perbaikan, dan Implikasi Pedagogis

Kendala pada siklus I dapat dikelompokkan menjadi empat kategori: adaptasi terhadap model, manajemen waktu, kekuatan penguatan, dan pemerataan partisipasi. Adaptasi muncul karena TGT memiliki lebih banyak tahapan dibanding pembelajaran biasa. Manajemen waktu menjadi masalah ketika diskusi berlangsung terlalu lama atau instruksi turnamen harus diulang. Penguatan masih lemah karena penghargaan belum cukup terlihat. Pemerataan partisipasi menjadi tantangan karena siswa aktif masih cenderung mengambil peran lebih besar. Seluruh kendala tersebut bersifat operasional sehingga dapat direspons langsung melalui refleksi tindakan.

Perbaikan pada siklus II menunjukkan fungsi PTK sebagai proses adaptif. Peneliti tidak mengulang TGT dalam bentuk yang sama, melainkan mengubah unsur yang terbukti menghambat. Kelompok heterogen memperbaiki distribusi dukungan, LKPD terstruktur memperjelas tugas, pembatasan waktu menjaga ritme kegiatan, dan sistem poin membuat hubungan antara usaha dan penghargaan lebih transparan. Pendampingan individu kepada siswa kurang aktif juga penting karena keberhasilan klasikal tidak boleh membuat kebutuhan personal diabaikan. Pada akhir siklus II masih terdapat satu siswa yang merasa kurang aktif, sehingga hasil penelitian seharusnya dibaca sebagai keberhasilan tingkat kelas dengan tetap menyisakan kebutuhan tindak lanjut individual.

Pola refleksi tersebut merupakan kontribusi praktis penelitian. Guru yang hendak menerapkan TGT perlu menghindari anggapan bahwa keberhasilan ditentukan oleh seberapa menarik permainan. Faktor yang lebih mendasar adalah kesesuaian antara tujuan, tugas kelompok, mekanisme turnamen, dan indikator partisipasi. Jika tujuan utama meningkatkan keberanian bertanya, guru dapat memberi poin bagi pertanyaan relevan. Jika fokus pada diskusi, LKPD harus dirancang agar jawaban tidak dapat diselesaikan hanya oleh satu anggota. Jika sportivitas ingin diperkuat, kriteria penghargaan

perlu memasukkan kepatuhan terhadap aturan. Dengan kata lain, komponen TGT dapat disesuaikan dengan masalah kelas yang spesifik tanpa menghilangkan prinsip dasarnya.

Tabel 4. Kendala, perbaikan, dan dampak tindakan

Kendala Siklus I	Perbaikan Siklus II	Dampak
Alur TGT belum dipahami	Aturan games dan turnamen dijelaskan lebih rinci	Siswa lebih tertib dan memahami peran
Waktu diskusi kurang terarah	Batas waktu dan LKPD terstruktur	Diskusi lebih fokus
Reward dan penguatan minim	Sistem poin dan penghargaan kelompok	Motivasi mengikuti turnamen meningkat
Siswa kurang aktif	Pendampingan dan peran sederhana	Siswa pasif mulai berani terlibat
Kontribusi kelompok belum merata	Kelompok heterogen dan pembagian tugas	Kontribusi anggota lebih seimbang

Sumber: Hasil refleksi siklus I dan siklus II, 2026.

Hasil penelitian juga memiliki implikasi terhadap iklim kelas. Pada siklus II, pembelajaran lebih dinamis tetapi tetap tertib. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kelas aktif tidak identik dengan kelas tanpa kontrol. Ketertiban justru meningkat ketika siswa memahami peran dan aturan. Rasa kebersamaan juga berkembang karena keberhasilan turnamen dikaitkan dengan kontribusi tim. Bagi siswa SMK, pengalaman ini relevan dengan kebutuhan dunia kerja yang menuntut komunikasi, kolaborasi, tanggung jawab, dan kemampuan menghadapi tantangan. Meskipun penelitian berfokus pada partisipasi kelas, praktik TGT berpotensi memberi ruang latihan bagi keterampilan sosial tersebut.

Dari sudut pandang engagement, hasil penelitian mendukung gagasan bahwa keterlibatan muncul melalui interaksi antara karakter siswa dan lingkungan belajar. Wong & Liem (2022) mengingatkan bahwa engagement tidak dapat direduksi menjadi satu perilaku tunggal. Karena instrumen penelitian ini dominan mengukur indikator yang tampak, kesimpulan terutama berlaku pada partisipasi perilaku dan sosial. Peningkatan angka observasi dan angket tidak secara otomatis berarti seluruh dimensi kognitif dan afektif meningkat pada tingkat yang sama. Batas ini penting agar interpretasi tetap proporsional dan tidak melebih-lebihkan hasil PTK.

Keterbatasan penelitian lainnya adalah pelaksanaan hanya pada satu kelas dengan 31 siswa dan dua siklus. Hasil menggambarkan efektivitas tindakan dalam konteks kelas XI TM 2, bukan dasar generalisasi statistik ke seluruh siswa SMK. Penelitian juga tidak menggunakan kelompok pembanding dan tidak memusatkan pengukuran pada hasil belajar kognitif, sehingga perubahan partisipasi tidak dapat diterjemahkan sebagai efek kausal murni terhadap prestasi akademik. Selain itu, angket mengandung unsur penilaian diri yang dapat dipengaruhi persepsi siswa. Penggunaan observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi membantu mengurangi kelemahan tersebut melalui triangulasi, tetapi studi lanjutan tetap diperlukan untuk menguji keberlanjutan partisipasi dan dampaknya terhadap hasil belajar.

Meskipun memiliki keterbatasan, pola peningkatan dari siklus I ke siklus II memberi bukti praktis bahwa TGT dapat menjadi alternatif yang relevan bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK. Nilai utama temuan bukan sekadar kenaikan persentase, melainkan hubungan yang dapat ditelusuri antara refleksi dan perubahan tindakan. Ketika masalah pada siklus I direspons secara spesifik, indikator partisipasi meningkat dan perilaku kelas berubah. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran aktif membutuhkan desain yang sadar tujuan, pemantauan proses, dan keberanian guru memperbaiki strategi berdasarkan data.

Relevansi bagi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Keberlanjutan Tindakan

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peningkatan partisipasi memiliki arti yang lebih luas daripada sekadar membuat kelas menjadi ramai. Materi kebangsaan menuntut siswa untuk berlatih mendengar pandangan, menyampaikan alasan, menghargai aturan bersama, dan mempertimbangkan kepentingan kelompok. Struktur TGT menyediakan pengalaman mikro untuk keterampilan tersebut. Diskusi tim mendorong siswa mendengar dan menjelaskan, games memberi kesempatan menguji pemahaman, turnamen melatih sportivitas, sedangkan penghargaan kelompok menegaskan bahwa pencapaian individu berhubungan dengan tanggung jawab bersama. Pada materi mengenai NKRI dan peran warga negara, pola ini membantu memindahkan pembelajaran dari penguasaan istilah menuju pengalaman berpartisipasi dalam interaksi yang teratur dan bertanggung jawab.

Temuan ini juga menunjukkan pentingnya membedakan antara aktivitas dan partisipasi bermakna. Siswa dapat terlihat sibuk tanpa benar-benar memproses materi apabila permainan tidak diarahkan pada tujuan akademik. Karena itu, guru perlu memastikan setiap soal games, tugas diskusi, dan mekanisme turnamen tetap berhubungan dengan capaian pembelajaran. Pada penelitian ini, perbaikan LKPD pada siklus II menjadi faktor penting karena membuat kegiatan kelompok memiliki arah yang lebih jelas. Praktik tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memasukkan kasus kewarganegaraan, dilema sederhana, atau situasi kontekstual yang meminta siswa memberi alasan atas pilihannya. Dengan cara itu, TGT tidak hanya meningkatkan frekuensi berbicara, tetapi juga dapat diarahkan untuk memperkuat kualitas argumentasi dan kemampuan mengambil keputusan dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Keberlanjutan tindakan memerlukan variasi agar TGT tidak berubah menjadi rutinitas yang kehilangan daya tarik. Guru dapat menggunakan bentuk permainan yang berbeda, menyesuaikan tingkat kesulitan soal, dan mengganti jenis penghargaan sesuai tujuan pertemuan. Penghargaan juga tidak harus berorientasi pada skor tertinggi; kategori seperti kelompok paling kolaboratif, siswa dengan peningkatan terbaik, atau tim paling sportif dapat digunakan untuk memperluas makna keberhasilan. Strategi semacam ini penting agar siswa yang kemampuan akademiknya belum tinggi tetap melihat adanya ruang untuk berkontribusi. Di tingkat sekolah, hasil PTK dapat dibagikan melalui komunitas belajar guru sehingga perangkat TGT, kartu soal, dan LKPD dapat dikembangkan secara kolaboratif dan tidak berhenti sebagai praktik satu kelas.

Penelitian selanjutnya dapat memperluas pengukuran dengan menambahkan hasil belajar kognitif, kualitas argumentasi, motivasi, atau kemampuan kerja sama, serta menggunakan pengamatan yang lebih panjang untuk melihat apakah partisipasi tetap bertahan ketika unsur kebaruan permainan berkurang. Penggunaan desain komparatif juga dapat membantu membedakan perubahan yang terkait dengan TGT dari perubahan yang mungkin terjadi karena faktor waktu atau kedekatan siswa dengan materi. Namun, untuk tujuan PTK, data dua siklus telah menunjukkan informasi yang memadai mengenai hubungan antara refleksi, modifikasi tindakan, dan peningkatan partisipasi. Hal tersebut menjadi dasar praktis bagi guru untuk menggunakan TGT secara selektif sebagai salah satu variasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK.

4. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada siswa XI TM 2 SMK Negeri 1 Kota Tangerang Selatan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ketika setiap tahap dikelola secara terencana dan direfleksikan antar-siklus. Penerapan melalui penyajian materi, tim, diskusi, games, turnamen, dan penghargaan belum optimal pada siklus I karena siswa masih beradaptasi, waktu diskusi kurang terarah, reward belum kuat, dan partisipasi belum merata. Setelah dilakukan perbaikan melalui kelompok heterogen, LKPD terstruktur, aturan yang lebih rinci, sistem poin dan penghargaan, serta pendampingan siswa kurang aktif, observasi partisipasi meningkat dari 58,1% menjadi 87,1% dan proporsi kategori aktif-sangat aktif pada angket meningkat dari 64,5% menjadi 90,3%. Perubahan paling menonjol terjadi pada keterlibatan diskusi dan keberanian bertanya. Temuan ini menegaskan bahwa kekuatan TGT tidak hanya terletak pada permainan dan kompetisi, tetapi pada keterpaduan antara kerja sama, tanggung jawab individual, penguatan, dan refleksi guru. Penerapan berikutnya dapat dikembangkan pada materi Pendidikan Pancasila lain dengan variasi games dan instrumen yang lebih sensitif terhadap dimensi kognitif serta afektif, disertai pemantauan jangka lebih panjang untuk menilai keberlanjutan partisipasi siswa.

REFERENSI

Agustin, D. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(9), 9942–9950.

Alzubi, A. A., Nazim, M., & Ahamad, J. (2024). Examining the effect of a collaborative learning intervention on EFL students' English learning and social interaction. *Journal of Pedagogical Research, 8*(2), 26–46.

Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.

Dzemidzic Kristiansen, S. (2022). Exploring pupils' and teachers' perspectives on face-to-face promotive interaction in cooperative learning. *Education 3-13, 50*(1), 54–69.

Faadiyah, N. A., Hidayat, M. A., Ramadhani, R., Hidayah, N., Refianti, W. R., & Suriansyah, A. (2025). Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 238–256.

Inderanata, R. N., & Sukardi, T. (2023). Investigation study of integrated vocational guidance on work readiness of mechanical engineering vocational school students. *Heliyon*, *9*(2).

Jannah, A. R., & Setyawan, A. (2023). Implementasi Model Team Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPAS Kelas IV SDIT Ulil Albab Kamal Bangkalan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, *3*(3), 95–119.

Khusnudin, R., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *8*(4), 1246–1252.

Mendo-Lázaro, S., León-del-Barco, B., Polo-del-Río, M.-I., & López-Ramos, V. M. (2022). The impact of cooperative learning on university students' academic goals. *Frontiers in Psychology*, *12*, 787210.

Müller, C., Mildenberger, T., & Steingruber, D. (2023). Learning effectiveness of a flexible learning study programme in a blended learning design: why are some courses more effective than others? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *20*(1), 10.

Nashiroh, M., & Sukirno, S. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi melalui implementasi model pembelajaran kooperatif teams games tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *18*(1), 20–35.

Nurhuda, I. F., Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2024). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams games tournament Pada Kelas IV SD Negeri Pengkol 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 608–615.

Rahmadani, S., Mufarizuddin, M., & Kusuma, Y. Y. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, *2*(1), 45–53.

Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament. *Jurnal Basicedu*, *3*(1), 187–193.

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.

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.

Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model

Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 378–388.

Wong, Z. Y., & Liem, G. A. D. (2022). Student engagement: Current state of the construct, conceptual refinement, and future research directions. *Educational Psychology Review*, *34*(1), 107–138.

Zitha, I., Mokganya, G., & Sinthumule, O. (2023). Innovative strategies for fostering student engagement and collaborative learning among extended curriculum programme students. *Education Sciences*, *13*(12), 1196.