

Application Of Teams Games Tournament Learning Model To Improve Student Activity In Pancasila Education

Ludia Alfafa Faza

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ivvet, Indonesia

Informasi Artikel

Key word:

Women, headscarf and cigarettes, image inequality and stigma attached.

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa. Namun, meskipun memiliki posisi yang penting dalam kurikulum nasional, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah, bersifat tekstual, kurang inovatif, serta minim melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) serta efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap pembukaan, inti, dan penutup. Pada tahap inti terdapat empat fase, yaitu penyajian materi, pengorganisasian tim, pelaksanaan turnamen, dan penghargaan tim. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hubungan internasional.

Kata kunci: Keaktifan, Pendidikan Pancasila, Team Games Tournament

ABSTRACT

Pancasila Education is one of the subjects that has a strategic role in shaping the character and identity of the nation. However, despite its strategic position in the national curriculum, the implementation of Pancasila Education learning in the field still faces various challenges. One of the main challenges is the learning approach which is still dominated by the lecture method, is textual, lacks innovation, and lacks active participation of students. Based on this, there needs to be innovation in learning models. This study aims to determine the implementation of the team games tournament learning model and its effectiveness in increasing student activity. This study is a type of classroom action research with a qualitative approach. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that the implementation of the team games tournament learning model consists of 3 stages, namely opening, core, and closing. At this stage, there are 4 phases, namely presentation of material, organizing teams, implementing tournaments, and team recognition. The Team Games Tournament (TGT) learning method is effective in increasing student activity in the Pancasila education subject of international relations material.

Keyword: Activeness, Pancasila education, Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk usaha mengimplementasikan tujuan bangsa Indonesia sesuai dengan amanat konstitusi yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk manusia seutuhnya yang berkarakter, berdaya saing, serta mampu berkontribusi dalam pembangunan nasional (Dewi dkk., 2016:2). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga mencakup pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan memberi ruang bagi peserta didik untuk menggali dan mengembangkan potensi mereka, agar nantinya dapat berkontribusi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan yang terarah, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan hidup yang relevan dengan tuntutan zaman, sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan sosial, budaya, dan teknologi.

Melihat urgensi pendidikan bagi suatu bangsa, maka pemerintah melalui UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1

menyatakan bahwa isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah satunya yaitu mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan atau dalam kurikulum merdeka disebut sebagai Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh peserta didik sekolah dasar dan menengah dengan misi membentuk generasi yang berkarakter Pancasila. Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan normatif tentang nilai-nilai dasar negara, tetapi juga menumbuhkan kesadaran, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Secara ideal sesuai tujuan hadirnya, maka pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila harus mampu mencerminkan prinsip student-centered learning, di mana peserta didik tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif akan membantu peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep dasar Pancasila, tetapi juga menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam berbagai aspek kehidupan sosial,

politik, dan budaya. Selain itu, keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, bekerja sama, dan berpikir kritis akan memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya keberagaman, toleransi, dan tanggung jawab sosial, yang merupakan inti dari Pendidikan Pancasila. Menurut Mulyasa, pembelajaran dapat dianggap berhasil dan berkualitas jika sebagian besar peserta didik terlibat aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan antusiasme belajar yang tinggi, semangat yang besar, dan rasa percaya diri yang kuat (Thalita et al., 2019).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan berpusat pada guru, yang bersifat tekstual serta minim inovasi. Akibatnya, peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Menurut Handayani (2024), pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka dimana memuat materi yang relatif kompleks dan kurang menarik bagi sebagian siswa, sehingga proses pembelajarannya sering kali terasa monoton dan kurang menyenangkan.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran interaktif dan kurangnya pelatihan guru dalam merancang metode yang kreatif turut memperlemah efektivitas proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan Pendidikan Pancasila kerap dipandang sebagai mata pelajaran yang normatif dan kurang menarik, padahal semestinya menjadi ruang penting untuk membentuk karakter, identitas kebangsaan, dan kesadaran berkonstitusi generasi muda.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X-L SMA Negeri 6 Semarang, diperoleh informasi terkait permasalahan dalam proses pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila yaitu rendahnya tingkat keaktifan peserta didik, baik dalam diskusi kelas maupun dalam menyampaikan pendapat. Sebagian besar peserta didik lebih memilih untuk mendengarkan penjelasan guru tanpa berpartisipasi, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Selain itu, ketika diberikan tugas kelompok, hanya beberapa peserta didik yang aktif berdiskusi dan mencari solusi, sementara yang lainnya hanya mengikuti tanpa kontribusi yang signifikan. Beberapa peserta didik merasa kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau khawatir pendapatnya salah, sehingga memilih

untuk hanya mendengarkan tanpa berkontribusi aktif. Selain itu, pembagian peran dalam kelompok yang tidak merata juga menjadi faktor penyebab ketimpangan dalam partisipasi. Akibatnya, tujuan dari pembelajaran kolaboratif menjadi kurang efektif.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik adalah model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) menawarkan pendekatan kooperatif dan kompetitif yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2023:89). Team Games Tournament merupakan tipe pembelajaran yang membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan tiap kelompok terdiri atas lima sampai enam orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras, maupun etnis yang berbeda (Hikmah, Anwar dan Riyanto, 2018). Pendekatan ini memadukan kerja sama tim dengan unsur permainan dan turnamen, sehingga peserta didik merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kelompok heterogen mendorong peserta

didik yang memiliki pemahaman lebih untuk membantu teman sekelompoknya yang masih kesulitan, sehingga lingkungan belajar bersifat saling mendukung dan kolaboratif.

Menurut Suarjana (dalam Saputra et al., 2023) kelebihan model TGT adalah (a) mudah diterapkan pada proses belajar mengajar, (b) melibatkan semua peserta didik, tanpa memandang status, prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau suku; (c) melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya; (d) termasuk permainan dan penguatan; (e) peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar; (f) penggunaan model ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik; dan (g) turnamen dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan baik, bekerjasama dan bersungguh-sungguh membantu teman dalam satu kelompok untuk memperoleh poin tertinggi. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Thalita, dkk. menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan indikator keaktifan yang digunakan adalah mengajukan pertanyaan, melaksanakan tugas, terlibat dalam

pemecahan masalah, dan melaksanakan diskusi (Thalita et al., 2019).

Panggabean et al. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science”, menjelaskan bahwa pengetahuan konseptual peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Aktivitas belajar terhadap pengetahuan konseptual peserta didik yang diterapkan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkat pada pertemuan pertama sebesar 72,4 (aktif), pertemuan kedua sebesar 77,22 (aktif), pertemuan ketiga sebesar 82,4 (aktif). Rifqi, Alawiyah et al. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di buktikan dengan hasil nilai N-Gain skor Keaktifan Belajar Peserta didik pada kelas Eksperiment yang menggunakan model TGT sebesar 90% sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model

konvensional 50%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki relevansi yang kuat untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model TGT dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik tanpa terkecuali. Oleh karena itu, guna mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran TGT serta efektivitasnya dalam meningkat keaktifan peserta didik, maka peneliti berminat melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pendidikan Pancasila”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Azizah, 2021:18). Penelitian bertempat di kelas X-L SMA Negeri 6 Semarang. Adapun subjek

penelitian adalah peserta didik kelas X-L yang berjumlah 36 terdiri dari 18 laki-laki dan 18 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator kinerja yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah keaktifan belajar peserta didik pada kategori sangat aktif dan aktif yang mencapai 90% dari seluruh peserta didik dengan melihat lembar observasi peserta didik. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan melalui peningkatan keaktifan peserta didik, yang mencakup 1) jumlah peserta didik yang aktif mendengarkan penjelasan guru, 2) aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dan kegiatan turnamen, 3) aktif merespon pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman, serta 4) inisiatif mencari bantuan ketika mengalami kesulitan memahami materi. Dalam memastikan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber serta dianalisis dengan menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Pendidikan Pancasila

Penelitian tindakan kelas (PTK) di SMA Negeri 6 Semarang dilaksanakan sebanyak dua kali putaran atau dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hubungan Internasional di kelas X-L SMA Negeri 6 Semarang diawali dengan kegiatan pembuka, Inti, penutup.

a) Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru memulai proses pembelajaran dengan menyapa peserta didik menggunakan salam sebagai bentuk penanaman nilai sopan santun. Dilanjutkan dengan pengecekan kehadiran dan kerapian peserta didik, apersepsi materi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta penjelasan terkait alur aktivitas pembelajaran.

b) Inti

Pada tahap inti, terdapat 4 fase atau alur *metode team games tournament* (TGT). Fase pertama, yaitu penyajian materi, guru memulai dengan memberikan pertanyaan pemantik yang relevan untuk menggugah rasa ingin tahu peserta didik terkait

hubungan internasional. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk menyimak video pemantik yang telah disiapkan oleh guru, kemudian diminta untuk memberikan tanggapan dan pendapatnya. Guru melanjutkan dengan menyampaikan penjelasan materi melalui media pembelajaran berbasis PowerPoint (PPT), yang berisi poin-poin penting tentang hubungan internasional. Selama penyampaian materi, guru mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui curah pendapat (brainstorming) yang dipandu secara interaktif. Di fase ini, guru melakukan pengamatan terkait keaktifan peserta didik dalam mendengarkan penjelasan guru.



Gambar 1. Penyajian materi

Fase kedua adalah pengorganisasian tim. Pada tahap ini, guru membagi peserta didik ke dalam enam kelompok secara heterogen, mempertimbangkan keberagaman kemampuan dan karakter setiap peserta didik. Setiap kelompok terdiri dari enam orang yang

ditugaskan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas selama tournament. Setelah pembagian kelompok, guru mempersilakan setiap tim untuk berkumpul dan duduk bersama agar komunikasi lebih efektif. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh masing-masing kelompok secara runtut. Ketua kelompok diberikan tanggung jawab untuk memimpin timnya, termasuk mengatur waktu dan membagi peran serta tugas kepada setiap anggota tim secara adil. Di tahap ini, guru melakukan pengamatan terkait keaktifan peserta didik dalam kegiatan diskusi.



Gambar 2. Penentuan Kelompok

Fase ketiga adalah pelaksanaan game atau tournament, yang terdiri dari dua sesi permainan edukatif. Tournament pertama diberi nama “Quiz Race Challenge”. Pada sesi ini, guru menempelkan enam paket soal tertutup di papan tulis. Masing-masing paket terdiri dari enam soal yang harus dijawab oleh anggota tim secara bergilir. Setiap tim diminta untuk berbaris, lalu secara bergantian maju ke depan untuk memilih dan menjawab soal dari paket yang tersedia. Hal ini mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik dan

mencerminkan indikator keaktifan dalam merespon pertanyaan, baik dari soal maupun dari rekan tim saat berdiskusi menentukan jawaban. Quiz Race Challenge dilaksanakan dalam waktu maksimal 15 menit. Strategi ini melatih peserta untuk mengambil inisiatif mencari bantuan saat mengalami kesulitan dalam batas waktu yang ditentukan, sekaligus melatih manajemen waktu dan kerja sama tim.



Gambar 3. Tournament Quiz Race Challenge

Tournament kedua diberi nama “Mission Diplomacy”. Pada tantangan ini, setiap peserta didik berperan sebagai diplomat yang harus menyelesaikan misi diplomatik melalui dua bentuk tantangan: teka-teki silang dan studi kasus. Ketua tim membagi anggota menjadi dua kelompok kecil berisi tiga orang untuk masing-masing tantangan. Pembagian ini bertujuan agar semua peserta berpartisipasi aktif dalam menjawab soal, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat secara kolaboratif, sesuai indikator keaktifan dalam diskusi dan merespon pertanyaan teman. Masing-masing sub-tim menyelesaikan tantangan yang berbeda dan bekerja sama untuk mencapai hasil terbaik. Selama proses ini, guru mengamati bagaimana peserta mendiskusikan

jawaban, merespon ide teman, dan membantu satu sama lain jika mengalami kesulitan. Proses ini menonjolkan inisiatif peserta untuk mencari bantuan secara internal dalam tim, serta memperkuat pemahaman terhadap materi secara kolektif. Tim yang menyelesaikan tantangan lebih dahulu dan dengan jawaban benar diberikan tambahan 100 poin.



Gambar 4. Tournament Mission Diplomacy
(Blok Studi Kasus)



Gambar 5. Tournament Mission Diplomacy
(Blok Teka Teki Silang)

Fase keempat adalah team recognition atau pengakuan terhadap tim terbaik. Guru menghitung total poin yang dikumpulkan masing-masing tim dari dua tournament sebelumnya, kemudian menampilkannya secara terbuka di hadapan peserta didik. Proses ini menjadi bentuk apresiasi terhadap keaktifan dan kerja sama tim. Tim dengan skor tertinggi

diumumkan sebagai pemenang dan diberikan hadiah sederhana sebagai bentuk motivasi. Muhammad Vala selaku salah satu anggota tim yang menang menyampaikan bahwa model pembelajaran ini menarik serta menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat. Selain menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, fase ini juga menumbuhkan semangat kolektif, yang merupakan hasil dari berbagai bentuk keaktifan peserta didik selama pembelajaran, mulai dari mendengarkan, berdiskusi, menjawab pertanyaan, hingga mencari bantuan saat mengalami kesulitan.



Gambar 6. Tim Pemenang

c) Penutup

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan kegiatan refleksi dan penutup yang sistematis. Setiap fase dalam metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dirancang secara sistematis untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui berbagai strategi yang disesuaikan dengan indikator keterlibatan belajar. Seluruh fase dalam model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), yaitu penyajian materi, pengorganisasian tim, pelaksanaan tournament, dan pemberian penghargaan tim, telah dilaksanakan secara menyeluruh baik

pada siklus I maupun siklus II. Setiap tahapan dijalankan dengan mengikuti prosedur yang sama. Hal ini dilakukan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang konsisten dan bertahap dalam meningkatkan keaktifan mereka.

Pada pelaksanaan siklus I, penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berjalan cukup baik, namun belum sepenuhnya maksimal. Salah satu kekurangan yang muncul adalah guru belum menyampaikan contoh nyata berupa studi kasus mengenai peran Indonesia dalam hubungan internasional. Padahal, contoh konkret tersebut penting untuk memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi dan memberikan gambaran yang lebih kontekstual. Ketidakhadiran studi kasus ini membuat sebagian peserta didik kurang mampu mengaitkan materi dengan situasi nyata, sehingga berpengaruh pada keaktifan mereka dalam merespons pertanyaan maupun saat mengikuti diskusi utamanya saat turnamen “mission diplomacy” tantangan studi kasus. Kekurangan ini kemudian menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki dalam pelaksanaan siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II, kekurangan yang terjadi pada siklus I telah diperbaiki oleh guru, terutama dengan menambahkan penjelasan mengenai studi kasus nyata peran Indonesia dalam hubungan internasional. Guru menyampaikan contoh konkret seperti keterlibatan Indonesia dalam misi perdamaian dunia melalui pasukan

Garuda, peran Indonesia dalam ASEAN, serta diplomasi kemanusiaan yang dilakukan Indonesia di berbagai konflik internasional. Penyampaian studi kasus ini memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik, karena mereka lebih mudah memahami materi secara kontekstual dan menunjukkan respons yang lebih antusias dalam kegiatan diskusi maupun turnamen. Perbaikan ini turut mendorong peningkatan partisipasi peserta didik secara menyeluruh dalam setiap fase pembelajaran.

Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik

Efektivitas penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X-L pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hubungan Internasional dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, sebagian peserta didik terlihat masih beradaptasi dengan alur pembelajaran berbasis TGT, namun sebagian besar sudah mulai menunjukkan partisipasi aktif, terutama saat diskusi kelompok dan pelaksanaan turnamen.

Tabel 1. Perolehan keaktifan Peserta Didik Pada Siklus I

Kategori	Banyak Peserta Didik	Presentase
Sangat aktif	7	19,5 %
Aktif	12	33,3%
Cukup aktif	13	36,1%

Kurang aktif	4	11,1%
--------------	---	-------

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan dan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini terlihat dari hanya 7 peserta didik yang masuk kategori sangat aktif dengan presentase 19,5%, 12 peserta didik masuk kategori aktif dengan presentase 33,3%, 13 peserta didik masuk kategori cukup aktif dengan presentase 36,1%, dan 4 peserta didik masuk kategori kurang aktif dengan presentase 11,1%. Sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam merespon pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru maupun temannya. Selain itu, mereka juga kurang aktif dalam mendengarkan penjelasan guru, sebagian besar peserta didik mudah terdistrak dan kurang fokus. Disisi lain, mereka juga masih beradaptasi dengan alur turnamen. Beberapa anak terlihat menggantungkan diri pada timnya tanpa usaha keras.

Oleh karena itu, peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, agar keaktifan belajar peserta didik meningkat. Perbaikan yang dilakukan di siklus II meliputi perluasan penyampaian materi secara lebih runtut. Selain itu, peneliti menggunakan ice breaking untuk menambah semangat dan antusias peserta didik. Peneliti juga mengganti music penanda “waktu cari bantuan” dengan musik yang lebih seru yaitu mingle song “round and round”. Perbaikan-perbaikan tersebut membawa pengaruh yang cukup

signifikan terhadap keaktifan peserta didik di siklus II.

Tabel 2. Perolehan Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus II

Kategori	Banyak Peserta Didik	Presentase
Sangat aktif	14	38,9%
Aktif	19	52,8%
Cukup aktif	3	8,3%
Kurang aktif	0	0%

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan dan observasi dalam pelaksanaan PTK pada pembelajaran Tematik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari 14 peserta didik masuk kategori sangat aktif dengan presentase 38,9%, 19 peserta didik masuk kategori aktif dengan presentase 52,8%, 3 peserta didik masuk kategori cukup aktif dengan presentase 8,3%, dan tidak ada peserta didik yang kurang aktif. Terdapat peningkatan keaktifan yang cukup signifikan Pada siklus II peserta didik telah memahami alur turnamen, serta mampu bekerjasama dengan timnya.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Pada Tiap Indikator

No	Indikator Keaktifan Peserta Didik	Siklus I (%)	Siklus II (%)
----	-----------------------------------	--------------	---------------

1	Aktif mendengarkan penjelasan guru	65,28	79,17
2	Aktif dalam kegiatan diskusi dan tournament	72,22	89,58
3	Aktif merespon pertanyaan dan jawaban dari guru maupun teman	55,56	67,36
4	Inisiatif mencari bantuan ketika mengalami kesulitan	70,14	89,58
	Rata-rata	65,8	81,42

Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran TGT, yang menggabungkan kerja tim dan elemen permainan serta turnamen, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat melalui turnamen mendorong munculnya rasa tanggung jawab, kerja sama, dan semangat belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X-L pada mata

pelajaran pendidikan Pancasila materi hubungan internasional.

KESIMPULAN

Pelaksanaan model pembelajaran terdiri dari 3 tahap yaitu pembuka, inti, dan penutup. Pada tahap inti terdiri dari 4 fase yaitu penyajian materi, pengorganisasian tim, pelaksanaan team, dan *team recognition*. Pada fase penyajian materi, peserta didik diajak untuk aktif mendengarkan penjelasan guru melalui media interaktif dan curah pendapat yang merangsang pemikiran kritis. Pada fase pengorganisasian tim, peserta dilibatkan dalam kegiatan diskusi kelompok yang mendorong kolaborasi, saling bertukar pendapat, serta pengambilan keputusan secara bersama-sama. Selanjutnya, fase pelaksanaan tournament dirancang untuk mengembangkan keaktifan melalui partisipasi dalam menjawab soal, merespon pertanyaan dari guru maupun teman, dan mengambil inisiatif mencari bantuan saat menghadapi kesulitan dengan cara yang kreatif dan strategis. Sementara itu, fase penghargaan tim berfungsi sebagai bentuk penguatan positif yang memotivasi peserta untuk terus aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada siklus I, 19,5% masuk kategori sangat aktif, 33,3% masuk kategori aktif, 36,1% masuk kategori cukup aktif, dan 11,1% masuk kategori kurang aktif. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. 38,9% masuk kategori sangat aktif,

52,8% masuk kategori aktif, 8,3% masuk kategori cukup aktif, dan tidak ada peserta didik yang kurang aktif atau 0%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penulisan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 6 Semarang, khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila Ibu Linda Marta Pratama, S.Pd. serta para peserta didik kelas X-L yang telah bersedia menjadi bagian dari penelitian ini. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat membantu kelancaran proses pengumpulan data dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi*

- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Dewi, S. ratna, Arifin, & Fua, H. R. (2016). PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN TIPE JIGSAW PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 WAKORUMBA SELATAN KABUOATEN MUNA. *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(2), 1–21.
- Handayani, B. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE RABU PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 10(2), 1161–1172.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Panggabean, J. H., Defi Siregar, M. S., & Rajagukguk, J. (2021). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 1819(1), 1–5.
- Saputra, R., Matsum, J. H., & Harjito. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Satya Widya*, 39(2), 87–96.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV Almira. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.

