Publish by: Universitas Muhammadiyah Bengkulu
https://jurnal.umb.ac.id/index.php/jupank/index
ISSN-ONLINE: 2774-9975
ISSN-OFLINE: 2775-3018
Vol. 6, No. 2, Oktober 2026 | Hal 250-264 |
Indexed by Sinta-5, Google Scholar, etc.

JUPANK **Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DALAM ANALISIS KASUS ATHG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS XI

Siska Nur Alfiyah [1], Elisabeth Anita Gayatri [2], Aryan Eka Prastya [3], Rizki Wiratama Karim[4]
Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang
Jl. Sidodadi Timur No.24, Dr. Cipto, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang 50125
Email: siskanaa465@gmail.com, weningnita@gmail.com, aryaneka@upgris.ac.id, rizkiwkpermatasari17@gmail.com

Abstract
This article aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in Pancasila Education learning on the topic of Threats, Challenges, Obstacles, and Disturbances (ATHG) Analysis at SMA Negeri 9 Semarang. This study employed a qualitative descriptive method conducted in class XI-6 of SMA Negeri 9 Semarang during the second semester of the 2025/2026 academic year, involving 36 students as research participants. Data were collected through observation, documentation, and reflection during the Field Experience Practice (PPL). Data analysis consisted of data reduction, data display, and conclusion drawing. The validity of the data was ensured through technique triangulation. The findings revealed that the implementation of the TGT model increased students' participation in discussions, confidence in expressing opinions, group collaboration, and social skills throughout the learning process. Furthermore, the TGT model supported the development of 21st-century skills (4C), particularly in the areas of critical thinking, communication, and collaboration. However, several challenges were encountered during its implementation, including time management and classroom conditions that tended to become more crowded during games and tournament activities. Therefore, effective classroom management skills are required to ensure that learning remains conducive and effective. In conclusion, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model can serve as an innovative and effective alternative for teaching Pancasila Education.
Keywords: Teams Games Tournament (TGT), ATHG case analysis, Pancasila Education, cooperative learning.

Abstrak
Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Analisis Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan (ATHG) di SMA Negeri 9 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di kelas XI-6 SMA Negeri 9 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, kerja sama kelompok, serta kemampuan sosial peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, model TGT juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 (4C), terutama pada aspek *critical thinking, communication, dan collaboration*. Meskipun demikian, penerapan model TGT masih menghadapi beberapa tantangan, seperti pengelolaan waktu dan kondisi kelas yang cenderung lebih ramai selama kegiatan games dan tournament. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif dan kondusif. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), analisis kasus ATHG, Pendidikan Pancasila, pembelajaran kooperatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang utama untuk membangun kualitas sumber daya manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terncana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan bernegara. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Tujuan pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan pengetahuan peserta didik, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan serta sikap peserta didik. Pengembangan ketiga aspek tersebut juga menjadi tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk peserta didik menjadi individu yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air berdasarkan nilai dan moral Pancasila, kesadaran terhadap Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (Sulistyo et al., 2019).

Dalam implementasinya, Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mampu berpikir kritis, membangun bekerja sama, serta memiliki kepedulian terhadap berbagai persoalan kebangsaan yang terjadi di lingkungan sekitar. Menurut Winatapura dalam Inzaghi et al., (2023) Pendidikan Pancasila dikembangkan sebagai upaya untuk membentuk peserta didik agar mampu berkontribusi dan berpartisipasi dalam menghadapi berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia secara bertahap dan berkelanjutan. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membangun karakter serta menumbuhkan wawasan kebangsaan peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila merupakan bentuk transformasi dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang mengalami perubahan nama sejalan dengan perkembangan kebijakan pendidikan di Indonesia. Perubahan pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka mencakup beberapa aspek utama. Salah satunya adalah perubahan pendekatan pembelajaran dari yang semula berpusat

pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Selain itu, pembelajaran juga lebih menekankan pada kegiatan berbasis proyek dan pemecahan masalah guna mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan kritis. Pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan juga semakin berkembang, terutama setelah percepatan digitalisasi pembelajaran yang dipengaruhi oleh pandemi COVID-19 (Nenia Nabila Patimah, 2024). Pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui diskusi, pemecahan masalah, dan kegiatan kolaboratif sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi (Hajar, 2002).

Salah satu materi dalam Pendidikan Pancasila yang memerlukan kemampuan analisis peserta didik yang tinggi adalah materi Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan (ATHG). Materi ATHG berkaitan erat dengan berbagai persoalan sosial, kebangsaan, dan kehidupan bermasyarakat sehingga peserta didik dituntut mampu berpikir kritis dalam memahami permasalahan serta menentukan solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Materi ini sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik karena berkaitan erat dengan berbagai kondisi nyata yang dihadapi bangsa, seperti berkembangnya paham radikalisme, pengaruh globalisasi terhadap nilai-nilai kebangsaan, serta meningkatnya potensi ancaman disintegrasi bangsa (Triaswari et al., 2025). Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara interaktif agar peserta didik mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan fenomena nyata yang terjadi di lingkungan sekitar. Dalam hal ini, guru perlu menerapkan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, peserta didik didorong untuk mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai individu, anggota keluarga, maupun bagian dari masyarakat (Muhartini, 2023).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas XI, peserta didik masih cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan oleh peserta didik karena sebagian besar materi yang disampaikan bersifat teoritis dan cenderung monoton. Pembelajaran lebih banyak menitikberatkan pada aspek kognitif dengan penggunaan metode konvensional, sehingga minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang

terlibat dalam diskusi dan analisis kasus. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi ATHG dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar. Akibatnya, kemampuan peserta didik dalam menganalisis kasus masih tergolong rendah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok melalui kegiatan diskusi, permainan akademik, dan tournament sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut Sugiartana dalam Sulistyo et al., (2019), model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan permainan akademik dalam tournament berfungsi sebagai sarana pengulangan materi sehingga pemahaman peserta didik menjadi lebih mantap sebelum mengikuti tes individu. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Asyirint dalam Sulistyo et al., (2019), model Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa keunggulan, yaitu kegiatan pembelajaran yang bersifat kompetitif, proses belajar yang dikemas melalui diskusi dan permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang lebih santai bagi peserta didik, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Seperti halnya pandangan Slavin dalam Bastika Wati et al., (2024) kelebihan model pembelajaran TGT antara lain mampu memperluas interaksi sosial peserta didik melalui kerja kelompok, menumbuhkan pemahaman bahwa keberhasilan yang diperoleh merupakan hasil kerja sama tim, meningkatkan rasa percaya diri sosial peserta didik, memperkuat kekompakan serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan mendorong meningkatnya kehadiran peserta didik di sekolah.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar, partisipasi peserta didik, serta kemampuan kerja sama dalam pembelajaran. Agung & Yuliawati, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Bastika Wati et al., (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan", membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games

Tournament cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila Kewargarganegaraan siswa kelas II A SDN Bendungan semarang. Namun, kajian mengenai penerapan model TGT dalam analisis kasus ATHG pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI masih terbatas. Penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif dan keaktifan siswa, sedangkan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan analisis kasus, khususnya materi ATHG, belum banyak dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan kerja sama kelompok melalui permainan edukatif. Model ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi analisis kasus ATHG yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun berdasarkan praktik pembelajaran klinis yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI. Proses implementasi pembelajaran dilakukan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, observasi proses dan respons peserta didik, refleksi, revisi strategi pembelajaran, serta evaluasi hasil pembelajaran. Pendekatan tersebut dilakukan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam analisis kasus ATHG sekaligus merefleksikan pengembangan kompetensi pedagogis peneliti selama praktik pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sukardi (2004, 157) penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha untuk menggambarkan dan menafsirkan objek sebagaimana adanya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara akurat. Pemilihan metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yang memusatkan perhatian pada fenomena pembelajaran yang terjadi secara aktual di kelas serta menggambarkan secara mendalam proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam analisis kasus ATHG pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai keterlibatan peserta didik, proses pembelajaran, serta peran pendidik dalam

menciptakan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif selama praktik pembelajaran klinis berlangsung. Penelitian dilaksanakan di satuan pendidikan mitra yaitu SMA Negeri 9 Semarang kelas XI mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI 6 yang berjumlah 36 orang. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran analisis kasus ATHG pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI. Penelitian difokuskan pada proses implementasi pembelajaran, keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, serta kemampuan peserta didik dalam menganalisis kasus ATHG melalui aktivitas pembelajaran yang berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil LKPD, dan hasil *tournament*. Penilaian LKPD dan *tournament* dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menganalisis kasus ATHG. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik, rubrik penilaian LKPD, lembar penilaian hasil *tournament*, serta dokumentasi pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aspek keaktifan peserta didik, kerja sama kelompok, dan partisipasi selama kegiatan diskusi maupun *tournament* berlangsung. Rubrik penilaian LKPD digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan dan memberikan solusi terhadap kasus ATHG yang dianalisis. Sementara itu, lembar penilaian *tournament* digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data tersebut dilakukan agar data yang diperoleh lebih komprehensif dan mampu menggambarkan proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menunjukkan kondisi nyata selama penerapan model pembelajaran TGT berlangsung di kelas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, dokumentasi, dan refleksi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dianalisis untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran TGT serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2019:320) analisis data merupakan proses menyusun dan mengolah data secara

sistematis diperoleh dari berbagai sumber seperti wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini mencakup pengelompokkan data ke dalam kategori tertentu, penjabaran ke dalam unit-unit terpisah, melakukan sintesa, menyusun pola menentukan aspek yang penting untuk dipelajari, serta menarik kesimpulan agar hasilnya dapat dipahami dengan jelas oleh peneliti sendiri maupun orang. Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, dokumentasi, hasil LKPD, dan hasil *tournament*. Triangulasi teknik dilakukan untuk memastikan konsistensi data yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung sehingga data penelitian menjadi lebih valid. Menurut Sugiyono (2019) triangulasi teknik berarti menguji data dengan cara mencari kebenaran data terhadap sumber yang sama tetapi menggunakan teknik yang berbeda. Artinnya peneliti mengumpulkan data dari satu sumber menggunakan metode yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 9 Semarang, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi Analisis Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan (ATHG) menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran ini diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi LKPD, pelaksanaan games, dan tournament antarkelompok.

Pada tahap awal pembelajaran, sebagian peserta didik masih terlihat pasif dan cenderung menunggu penjelasan dari guru serta aktif menjawab pertanyaan. Namun setelah kegiatan games tournament berlangsung, sebagian besar peserta didik mulai berani menyampaikan argumentasi ketika membahas kasus ATHG dalam LKPD kelompok. Interaksi pembelajaran didominasi oleh beberapa peserta didik yang memiliki keberanian berbicara lebih tinggi, sedangkan peserta didik lainnya masih kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran kurang interaktif dan diskusi kelas belum berjalan secara optimal. Namun, setelah model TGT diterapkan, suasana pembelajaran mulai mengalami perubahan. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik saat diskusi kelompok maupun ketika mengikuti kegiatan games dan tournament. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akademik membuat peserta didik

lebih antusias untuk memahami materi karena mereka merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan peserta didik terlihat ketika kegiatan diskusi LKPD berlangsung. Peserta didik mulai aktif bertukar pendapat, memberikan argumentasi, serta menghubungkan materi ATHG dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar. Beberapa peserta didik yang sebelumnya cenderung diam mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan maupun memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Model TGT memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk memahami materi karena hasil tournament ditentukan oleh kontribusi seluruh anggota kelompok. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk saling membantu memahami materi pembelajaran sehingga tercipta interaksi belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Selain itu, unsur kompetisi akademik dalam model TGT juga menjadi faktor yang meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peserta didik terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan lebih aktif berdiskusi karena ingin memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya. Kompetisi yang dikemas dalam suasana menyenangkan membuat peserta didik merasa tertantang tanpa menimbulkan tekanan belajar yang berlebihan.

Menurut Rahmawati dan Nugroho (2023), model pembelajaran TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penerapan model TGT juga menunjukkan adanya perubahan pendekatan pembelajaran dari teacher centered learning menuju student centered learning. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep, menganalisis permasalahan, dan membangun pengetahuan bersama kelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model TGT relevan digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan partisipatif.

Dalam perspektif pembelajaran abad ke-21, model TGT mampu mendukung pengembangan keterampilan 4C (critical thinking, communication, collaboration, dan

creativity). Kemampuan berpikir kritis terlihat ketika peserta didik menganalisis berbagai bentuk ancaman, tantangan, gangguan, dan hambatan yang dihadapi bangsa Indonesia. Kemampuan komunikasi berkembang melalui kegiatan diskusi dan presentasi kelompok, sedangkan kemampuan kolaborasi terlihat dari kerja sama antarpeserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun tournament. Menurut Sari (2022), pembelajaran kooperatif berbasis diskusi dan pemecahan masalah mampu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad ke-21 secara lebih optimal.

2. Peningkatan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan metode ceramah. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan permainan akademik dan kompetisi kelompok. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan ketertarikan untuk menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, serta membantu kelompoknya memperoleh skor terbaik. Bahkan beberapa peserta didik terlihat meminta tambahan pertanyaan ketika sesi games berlangsung karena merasa tertantang untuk memperoleh poin lebih banyak bagi kelompoknya.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam model TGT mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena mereka merasa terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Situasi belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan membuat peserta didik lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, sistem penghargaan kelompok dalam model TGT juga mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih optimal. Setiap anggota kelompok merasa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi seluruh anggota. Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan motivasi individu, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga terlihat dari kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih cepat merespons pertanyaan guru, lebih aktif bertanya ketika mengalami kesulitan, serta lebih antusias mengikuti

kegiatan diskusi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Susanti dan Wijaya (2024), penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini juga selaras dengan penelitian Agung & Yuliawati (2021), yang menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan kolaboratif, permainan kelompok, dan pemberian motivasi oleh guru. Peningkatan motivasi ini juga membuat meningkatnya skor motivasi belajar dan ketuntasan klasikal peserta didik. Dengan demikian, model TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Pengembangan Kemampuan Sosial dan Kolaborasi Peserta Didik

Penerapan model TGT tidak hanya memberikan dampak terhadap aspek akademik, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan sosial peserta didik. Selama kegiatan diskusi dan tournament berlangsung, peserta didik belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta membangun komunikasi yang baik dalam kelompok. Kemampuan sosial peserta didik terlihat dari meningkatnya interaksi antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik mulai terbiasa berdiskusi, menyampaikan argumentasi, dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan sikap toleransi dan sportivitas ketika mengikuti games maupun tournament antarkelompok.

Perubahan perilaku tersebut terlihat ketika peserta didik mulai mampu mendengarkan pendapat teman sebelum mengambil keputusan kelompok. Peserta didik tidak hanya fokus pada jawaban pribadi, tetapi mulai mempertimbangkan hasil diskusi bersama untuk menentukan jawaban yang paling tepat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan bekerja sama dan kemampuan komunikasi interpersonal selama pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif juga mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan menyampaikan pendapat di depan kelompoknya. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam berkomunikasi. Keberanian menyampaikan pendapat menjadi salah satu indikator penting dalam pengembangan kemampuan sosial peserta

didik di lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan games dan tournament membantu peserta didik belajar menerima kemenangan maupun kekalahan secara positif. Peserta didik dilatih untuk menghargai hasil kerja kelompok lain serta menjaga sikap sportif selama kompetisi berlangsung. Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan karakter demokratis, tanggung jawab sosial, dan sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Yuliana (2022), model pembelajaran TGT efektif dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik karena melibatkan kerja sama kelompok, interaksi aktif, dan komunikasi antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, menurut Slavin dalam Bastika Wati et al., (2024) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai, meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penerapan model TGT juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21 (4C), terutama pada aspek critical thinking, communication, dan collaboration melalui aktivitas diskusi dan turnamen kelompok. Oleh karena itu, penerapan model TGT tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat maupun dunia kerja di masa depan.

4. Tantangan dalam Penerapan Model TGT

Meskipun penerapan model pembelajaran TGT memberikan berbagai dampak positif, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah pengelolaan waktu pembelajaran. Aktivitas diskusi, permainan, dan tournament membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dalam beberapa kondisi, tingginya antusiasme peserta didik menyebabkan kegiatan pembelajaran berlangsung lebih lama dari alokasi waktu yang telah direncanakan. Selain itu, suasana kelas cenderung menjadi lebih ramai selama pelaksanaan games dan tournament. Antusiasme peserta didik yang tinggi terkadang menyebabkan kondisi kelas sulit dikendalikan apabila guru tidak melakukan pengelolaan kelas secara optimal. Kondisi kelas yang terlalu antusias selama games tournament terkadang menyebabkan fokus peserta didik terpecah sehingga guru perlu melakukan pengendalian kelas secara berkala agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri karena guru harus mampu menjaga keseimbangan antara suasana belajar yang

menyenangkan dan kondisi kelas yang tetap kondusif. Tantangan lainnya adalah adanya perbedaan tingkat kemampuan akademik dan keaktifan peserta didik. Beberapa peserta didik masih terlihat kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, sedangkan peserta didik yang lebih aktif cenderung mendominasi diskusi kelompok. Apabila kondisi tersebut tidak dikendalikan dengan baik, maka partisipasi peserta didik dalam kelompok menjadi kurang merata. Menurut Slavin dalam Bastika Wati et al., (2024) Kelemahan model pembelajaran TGT antara lain tantangan dalam mengorganisasi kelompok dengan tingkat kemampuan yang bervariasi serta peserta didik yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi tidak selalu mampu untuk menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya.

Selain faktor peserta didik, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran juga menjadi tantangan dalam penerapan model TGT. Guru dituntut untuk mampu mengatur waktu, menyiapkan media pembelajaran, mengelola kelompok, serta menjaga keterlibatan seluruh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penerapan model TGT memerlukan persiapan pembelajaran yang lebih matang dibandingkan metode pembelajaran biasa. Menurut Sari (2024), keberhasilan penerapan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelompok, memberikan motivasi, serta menciptakan interaksi belajar yang seimbang antarpeserta didik. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran TGT di kelas.

5. Upaya Mengatasi Tantangan Pembelajaran

Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, guru melakukan beberapa strategi selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengelolaan waktu, guru membatasi durasi diskusi dan games agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai alokasi waktu yang tersedia. Guru juga memberikan instruksi yang jelas sebelum kegiatan dimulai sehingga peserta didik memahami aturan permainan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam mengatasi kondisi kelas yang ramai, guru menerapkan aturan pembelajaran dan memberikan penguatan kepada kelompok yang mampu menjaga ketertiban selama kegiatan berlangsung. Strategi tersebut membantu menciptakan suasana kompetisi yang sehat tanpa mengurangi fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Guru juga memberikan pendampingan kepada peserta didik yang kurang aktif selama diskusi berlangsung. Peserta didik yang masih pasif diberikan pertanyaan pemantik dan motivasi agar lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Selain itu,

guru membentuk kelompok heterogen agar peserta didik dapat saling membantu memahami materi pembelajaran. Pendampingan guru dilakukan secara berkala kepada kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi maupun menyelesaikan tugas diskusi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung.

Strategi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan model TGT tidak hanya bergantung pada model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Widodo (2022), guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kondusif, dan mendukung keterlibatan peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, guru juga melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala yang muncul selama pembelajaran serta menentukan strategi perbaikan pada pertemuan berikutnya. Dengan adanya refleksi pembelajaran, proses penerapan model TGT dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk aktif, kolaboratif, komunikatif, dan mampu berpikir kritis. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui diskusi, kerja sama, dan kompetisi akademik yang sehat.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model *Teams Games Tournament* (TGT), dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Ancaman, Tantangan, Gangguan, dan Hambatan, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, kompetisi akademik, dan kerja sama kelompok.

Penerapan TGT menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar peserta didik yang terlihat dari meningkatnya keberanian dalam menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran

berlangsung. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri dalam berdiskusi maupun menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu membangun interaksi sosial yang positif sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain meningkatkan aspek kognitif, penerapan model TGT juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Peserta didik belajar menyelesaikan masalah bersama kelompok, menghargai pendapat teman, serta menyusun strategi untuk memperoleh hasil terbaik dalam turnamen akademik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dan Suryadi (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial dan keterampilan komunikasi peserta didik secara signifikan.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa tantangan seperti pengelolaan waktu, kondisi kelas yang menjadi lebih ramai, serta perbedaan tingkat partisipasi antaranggota kelompok. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi melalui pembagian tugas yang jelas, penguatan aturan permainan, serta pemberian motivasi dan pendampingan kepada peserta didik yang kurang aktif. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan sosial, serta keterampilan abad 21 secara lebih aktif dan kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A., & Yuliawati, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Indonesian Journal Of Educational Development, 2(2). Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.5256868

Bastika Wati, H., Listyarini, I., & Prima Artharina, F. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. In Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp) (Vol. 4, Number 1). Http://Journal.Ainarapress.Org/Index.Php/Jiepp

Hajar, S. (2002). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Melalui Metode Student Center Learning (Scl) Di Kelas X Sma Bina Putera Kopo. Ucej, 7(2).

Handayani, R., & Putri, A. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Percaya Diri Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Karakter, 14(2), 112–120.

Inzaghi, F. P., Edison, A., & Arianto, J. (2023). Pengaruh Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Di Sma Negeri 2 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Jurnal Kiprah Pendidikan, 2(2), 176–183. Https://Doi.Org/10.33578/Kpd.V2i2.181

Muhartini, M. A. B. A. (2023). Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan.

Nenia Nabila Patimah. (2024). Adaptasi Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 3(1), 351–362. Https://Doi.Org/10.55606/Lencana.V3i1.4586

Nurhayati, S., Wahyuni, D., & Prasetyo, A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(1), 45–53.

Rahmawati, N., & Suryadi, D. (2022). Pembelajaran Kolaboratif dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Abad 21. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 11(3), 201–210.

Sari, M., & Wulandari, E. (2024). Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn. Jurnal Civic Education, 9(1), 55–66.

Setiawan, B., & Lestari, P. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Nusantara, 6(2), 87–96.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2004). Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Jakarta: Bumi Aksara.

Sulistyo, E. B., Mediatati, N., Universitas, P.-F., & Wacana, K. S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournaments). Jp2, 2(2).

Suprijono, A. (2023). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Triaswari, F. D., Rustam Effendi, Y., & Dewi, N. A. (2025). Penerapan Media Qfc (Quarted Flash Card) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Xi-8 Sma Negeri 6 Malang (Vol. 2, Number 1). Https://Conference.Unikama.Ac.Id/Artikel/

Wahyudi, T., & Kurniawan, F. (2024). Penguatan Keterampilan Abad 21 melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 15(1), 77–88.

Widodo, H., & Amalia, R. (2022). Penggunaan Game Edukasi untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn. Jurnal Pendidikan Sosial, 10(2), 134–142.

Yuliana, D., & Fitriani, S. (2023). Pengembangan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif. Jurnal Pendidikan Modern, 12(4), 301–309.