

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) SMART POINT HUNT PADA PEMBELAJARAN PANCASILA KELAS X SMA

Nova Atwa Maulina¹, Sri Untari², Brillian Asa Margantara³

¹⁻³Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

nova.atwa.2531727@students.um.ac.id, sri.untari.fis@um.ac.id,

brillianasa@gmail.com

ABSTRACT

Pancasila education under the Merdeka Curriculum is expected to be interactive and student-centered, yet classrooms often remain dominated by monotonous lectures that leave students passive and easily bored. This problem is especially acute in class X GR of SMA Negeri 4 Malang, a class grouped entirely by dominant kinesthetic learning style. This study aims to describe the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model modified into the "Smart Point Hunt" technique, and to understand how this technique channels the motor needs of kinesthetic students while shaping their learning experience in Pancasila education. A descriptive qualitative approach was used, with four students purposively selected as informants. Data were collected through participatory observation, in-depth semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña. The results show that the point-hunting relay mechanism effectively channels the physical energy of kinesthetic students who previously had to remain seated throughout instruction, increases active engagement, and creates a more enjoyable learning atmosphere without compromising understanding of Pancasila materials. Interviews confirmed that students no longer felt bored from sitting still and experienced learning as more active and fun. These findings suggest that movement-based modifications of TGT can serve as a viable differentiation strategy for classes with a dominant kinesthetic learning style.

Keywords: cooperative learning, teams games tournament, kinesthetic learning style, student engagement, Pancasila education

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka diharapkan berlangsung interaktif dan berpusat pada siswa, namun pembelajaran di kelas kerap masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan mudah jenuh. Persoalan ini dirasakan pada kelas X GR SMA Negeri 4 Malang, kelas yang dikelompokkan berdasarkan dominasi gaya belajar kinestetik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) yang dimodifikasi menjadi teknik "Smart Point Hunt", serta memahami bagaimana teknik ini menyalurkan kebutuhan motorik siswa kinestetik dan membentuk pengalaman belajar mereka pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan empat siswa sebagai informan yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme berburu

poin secara estafet efektif menyalurkan energi fisik siswa kinestetik yang sebelumnya harus duduk diam sepanjang pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi pemahaman materi Pendidikan Pancasila. Hasil wawancara menegaskan bahwa siswa tidak lagi merasa bosan hanya duduk diam dan merasakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa modifikasi TGT berbasis gerak dapat menjadi strategi diferensiasi yang layak diterapkan pada kelas dengan dominasi gaya belajar kinestetik.

Kata Kunci: cooperative learning, teams games tournament, gaya belajar kinestetik, keterlibatan siswa, pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memegang peranan krusial sebagai instrumen pembentukan karakter dan jati diri bangsa Indonesia. Dalam bingkai Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan tidak lagi bersifat teoretis-konvensional, melainkan bertransformasi menjadi proses yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Permendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila, bukan sekadar hafalan teks konstitusi. Namun demikian, realita di lapangan kerap menunjukkan bahwa mata pelajaran ini masih terjebak pada metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan

mudah jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

SMA Negeri 4 Malang merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan kebijakan Moving Class dan pengelompokan kelas berdasarkan gaya belajar dominan siswa. Kelas X GR (Gotong Royong) menjadi fokus penelitian ini karena seluruh siswanya didominasi oleh pelajar dengan gaya belajar kinestetik, yaitu gaya belajar yang mengarah pada gerakan dan pemrosesan informasi secara optimal melalui aktivitas fisik (Fleming & Mills, 1992). Siswa dengan gaya belajar kinestetik memiliki kebutuhan motorik yang tinggi dan cenderung cepat bosan apabila dihadapkan pada lingkungan belajar yang statis (DePorter & Hernacki, 2013). Berdasarkan observasi awal, siswa kelas X GR menunjukkan kesulitan berkonsentrasi pada metode ceramah

yang berlangsung lama, memiliki energi fisik yang tinggi, serta lebih cepat menyerap informasi melalui aktivitas fisik atau simulasi langsung. Apabila metode konvensional terus dipaksakan, potensi belajar siswa kelompok ini berisiko terhambat dan berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Sebagai respons atas kondisi tersebut, peneliti mengimplementasikan model Cooperative Learning dengan teknik Team Games Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh DeVries dan Slavin (1978) dan dimodifikasi menjadi teknik "Smart Point Hunt" atau "Berburu Poin". TGT mengombinasikan kerja sama tim dengan kompetisi akademik yang sehat dalam format turnamen, dan telah dikenal luas mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Slavin, 2015). Modifikasi Smart Point Hunt dirancang khusus untuk mengakomodasi kebutuhan gerak siswa kinestetik, di mana siswa secara aktif berlari menuju papan tulis untuk mengambil soal, menyelesaikannya secara estafet bersama kelompok, dan mengumpulkan poin sebanyak-

banyaknya. Artikel ini disusun untuk mendokumentasikan proses implementasi TGT Smart Point Hunt serta memahami bagaimana teknik ini menyalurkan kebutuhan motorik dan memengaruhi pengalaman belajar siswa kinestetik kelas X GR SMA Negeri 4 Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memahami secara mendalam pengalaman subjektif siswa kinestetik selama mengikuti pembelajaran TGT Smart Point Hunt, yang tidak dapat diukur secara memadai hanya dengan angka atau statistik (Creswell, 2014). Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran sebagai guru sekaligus peneliti (teacher-researcher). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Malang pada kelas X GR, kelas dengan dominasi siswa bergaya belajar kinestetik, pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026.

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan dan tujuan

tertentu (Sugiyono, 2019). Berdasarkan kriteria keterlibatan aktif dalam seluruh rangkaian TGT Smart Point Hunt dan kesediaan diwawancarai, ditetapkan 4 orang siswa sebagai informan, terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan, untuk memperoleh perspektif yang lebih komprehensif.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara mendalam semi-terstruktur terhadap keempat informan setelah pelaksanaan TGT Smart Point Hunt, dan dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan poin kelompok, serta lembar soal. Analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri atas pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi, yang dilakukan secara siklikal hingga tercapai kejenuhan data (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, serta member checking kepada informan untuk memastikan akurasi interpretasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses Implementasi Teknik Smart Point Hunt

Implementasi TGT Smart Point Hunt pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X GR diawali dengan penyiapan soal bertingkat poin yang ditempel di papan tulis, dilanjutkan pembentukan lima kelompok secara acak, penyampaian materi singkat, pelaksanaan turnamen berburu poin secara estafet antaranggota kelompok, hingga pengumuman hasil di akhir sesi. Rangkaian tahapan ini konsisten dengan komponen utama TGT, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan rekognisi tim, yang memadukan kerja sama tim dengan kompetisi akademik yang sehat (Slavin, 2015). Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap kelompok antusias berebut giliran menuju papan tulis, dan interaksi tatap muka yang promotif antaranggota kelompok tampak nyata pada saat mereka saling membantu menyelesaikan soal secara bergantian, sejalan dengan prinsip saling ketergantungan positif dalam pembelajaran kooperatif (Johnson & Johnson, 2009).

Penyaluran Kebutuhan Motorik Siswa Kinestetik

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa mekanisme berburu poin dalam TGT Smart Point Hunt mampu menyalurkan keaktifan fisik siswa kinestetik yang selama ini tersalurkan secara kurang optimal ketika mereka hanya duduk di tempat sepanjang pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya sulit berkonsentrasi pada metode ceramah kini memiliki saluran gerak yang terstruktur: mereka berlari mengambil soal, mengerjakannya secara estafet, dan kembali berebut soal berikutnya. Pola ini relevan dengan karakteristik siswa kinestetik yang cenderung cepat bosan pada lingkungan belajar yang statis dan pasif dan lebih mudah menyerap informasi melalui gerakan (DePorter & Hernacki, 2013).

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Alhairi dkk. (2024) yang membuktikan secara statistik bahwa gaya belajar kinestetik berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Kesesuaian antara strategi pembelajaran dan gaya belajar dominan siswa juga ditegaskan dalam kajian yang menunjukkan bahwa siswa kinestetik akan lebih mudah

menangkap pelajaran apabila mereka bergerak, meraba, atau mengambil tindakan langsung, dan akan lebih berkembang pada sistem pembelajaran aktif dibandingkan sistem konvensional. Secara neurosains, aktivitas fisik yang terintegrasi dalam proses pembelajaran dapat memicu pelepasan neurotransmitter seperti dopamin, serotonin, dan norepinefrin yang mendukung daya ingat, konsentrasi, dan motivasi belajar (Ratey, 2008). Penjelasan biologis ini memberikan landasan mengapa mekanisme gerak pada Smart Point Hunt bekerja secara efektif bagi kelas X GR yang homogen dalam gaya belajar kinestetik.

Respons dan Pengalaman Belajar Siswa

Hasil wawancara mendalam dengan keempat informan membuktikan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui TGT Smart Point Hunt dirasakan jauh lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan metode sebelumnya. Para informan menyatakan tidak lagi merasa bosan karena tidak hanya duduk diam, melainkan turut bergerak, berlari, dan berlomba mengumpulkan poin bersama kelompok. Pengalaman

ini menggambarkan bagaimana tekanan akademik dapat diubah menjadi kesenangan dalam bermain sambil belajar atau joyful learning (Slavin, 2015).

Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian empiris tentang penerapan TGT pada jenjang sekolah. Astuti dan Kristin (2017) menemukan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa. Kasanah (2021) juga membuktikan efektivitas TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, dan temuan serupa dilaporkan oleh Nainggolan dkk. (2026) yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan model TGT terhadap keaktifan belajar siswa melalui uji statistik. Pada konteks yang lebih spesifik, yakni pembelajaran kewarganegaraan, Saputra, Matsum, dan Harjito (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT turut meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas X, yang memperkuat relevansi teknik ini untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X GR.

Diskusi Temuan

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat dinyatakan bahwa modifikasi Smart Point Hunt bukan

sekadar variasi permainan dalam TGT, melainkan strategi diferensiasi proses yang secara khusus mengakomodasi kebutuhan gerak siswa kinestetik. Aktivitas fisik yang terstruktur dalam mekanisme berburu soal menjadi jembatan antara kebutuhan motorik siswa dan tujuan kognitif pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga keduanya dapat tercapai secara bersamaan tanpa saling meniadakan. Perlu dicatat bahwa penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan empat informan pada satu kelas tertentu, sehingga temuan yang diperoleh bersifat kontekstual pada karakteristik kelas X GR dan belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh kelas dengan gaya belajar yang beragam.

D. Kesimpulan

Implementasi model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT dengan teknik Smart Point Hunt pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X GR SMA Negeri 4 Malang terbukti mampu menyalurkan kebutuhan motorik siswa kinestetik yang sebelumnya kurang terakomodasi oleh metode ceramah konvensional. Mekanisme berburu

poin secara estafet menciptakan saluran gerak yang terstruktur, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi capaian pemahaman materi Pendidikan Pancasila. Hasil wawancara menegaskan bahwa siswa tidak lagi merasa bosan hanya duduk di tempat, melainkan merasakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Guru Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lain disarankan dapat mengadaptasi teknik pembelajaran berbasis gerak semacam Smart Point Hunt, khususnya pada kelas dengan dominasi gaya belajar kinestetik. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed method dengan sampel yang lebih luas untuk mengukur secara terukur pengaruh teknik ini terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alhairi, Mailani, I., Nahwiyah, S., Bustanur, Akbar, H., Andrizal, Mualif, A., & Zuhaini. (2024). Pengaruh gaya belajar kinestetik terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMK Negeri 1 Benai Kecamatan Benai Kabupaten Kuantan Singingi. *JOM FTK UNIKS: Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, 4(2).

Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155–162.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

DePorter, B., & Hernacki, M. (2013). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Kaifa.

DeVries, D. L., & Slavin, R. E. (1978). Teams-Games-Tournament: Review of ten classroom experiments. *Journal of Research and Development in Education*, 12(1), 28–38.

Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology*

- success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
- Kasanah, R. U. (2021). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa di MA Al-Islam Joresan Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021 (Skripsi). IAIN Ponorogo.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nainggolan, E. Y. Y., Widiastuti, M., Samosir, T. A., & Nadeak, T. R. (2026). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas V pada pelajaran PAK dan Budi Pekerti di SD Negeri 177045 Pealangge tahun 2025/2026. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Ratey, J. J. (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. Little, Brown and Company.
- Saputra, R., Matsum, H. J., & 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.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.