

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN PARTISIPASI MURID PADA MATA PELAJARAN PPKn
KELAS X SMA ITP SURABAYA**

Achmad Arif Rizal Ilham Putra Kusuma¹, Antin Tri Wahyuni², Balqis Shabira Al-May Caesa³, Fitriana Dewi Nur Laila⁴, Mei Lantika Trianingsih⁵, Rohmatus Syaidah⁶, Suhartono⁷, Eka Lidawati⁸.

¹⁻⁸ Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹rizalkusuma23@gmail.com, ²antintriw@gmail.com, ³balqis152almay@gmail.com,

⁴fitrianad771@gmail.com, ⁵trianingsihmeilantika@gmail.com,

⁶rohmatussyaidah@gmail.com, ⁷suhartono@unipasby.ac.id.

ABSTRACT

Pancasila and Civic Education (PPKn) instruction for Grade X students at SMA ITP Surabaya remains dominated by conventional, teacher-centered methods, resulting in low levels of student collaboration. Students tend to be passive, reluctant to work in groups, dismissive of peers' opinions, and less responsible for shared tasks, hindering the internalization of democratic values. This study aimed to describe the implementation of two Cooperative Learning models—Gallery Walk and Teams Games Tournament (TGT)—and analyze their effects on students' collaborative attitudes in PPKn learning. The study employed a qualitative Classroom Action Research (CAR) design based on Djajadi's (2019) model, consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research involved 31 Grade X (Phase E) students (12 male and 19 female) and was conducted over three cycles. Gallery Walk was implemented in Cycle 1, while TGT was applied in Cycles 2 and 3. Data were collected through observations of students' collaborative behavior using a four-point rating scale, product assessments, tournament quizzes, and documentation. Data analysis followed the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana (2014). The findings revealed a consistent improvement in students' collaborative attitudes, with the mean score increasing from 80.97 in Cycle 1 to 90.87 in Cycle 2 and 91.32 in Cycle 3. The proportion of students in the "good" and "very good" categories rose from 42% (13 students) to 93.5% (29 students), while learning mastery reached 100% in the final two cycles. The study concludes that Cooperative Learning is an effective instructional strategy for strengthening collaborative attitudes and supporting democratic learning practices.

Keywords: Cooperative Learning, Gallery Walk, Teams Games Tournament, collaborative attitude, Classroom Action Research.

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas X SMA ITP Surabaya masih didominasi metode konvensional satu arah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi, sehingga sikap kolaborasi murid tergolong rendah. Murid cenderung pasif, enggan bekerja sama dalam kelompok, kurang menghargai pendapat teman, dan belum menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama, sehingga berdampak pada rendahnya

internalisasi nilai-nilai demokratis dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Cooperative Learning tipe Gallery Walk dan Teams Games Tournament (TGT) serta menganalisis peningkatan sikap kolaborasi dan partisipasi murid pada mata pelajaran PPKn. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif mengikuti model Djajadi (2019) yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus terhadap 31 murid kelas X Fase E (12 laki-laki dan 19 perempuan), diawali Gallery Walk pada Siklus 1 dan dilanjutkan TGT pada Siklus 2 dan 3. Data dikumpulkan melalui observasi sikap kolaborasi berskala 1–4, penilaian produk, tes/kuis turnamen, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan konsisten pada rata-rata nilai sikap murid, dari 80,97 pada Siklus 1 menjadi 90,87 pada Siklus 2, dan 91,32 pada Siklus 3. Persentase murid berkategori baik dan sangat baik meningkat tajam dari 42% (13 murid) pada Siklus 1 menjadi 93,5% (29 murid) pada Siklus 2 dan 3, dengan ketuntasan mencapai 100% pada dua siklus terakhir. Temuan ini menunjukan bahwa model Cooperative Learning dapat meningkatkan sikap kerjasama dan tanggung jawab murid.

Keywords: Cooperative Learning, Gallery Walk, Teams Games Tournament, sikap kolaborasi, PTK

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kesadaran berbangsa, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tujuan pembelajaran PKn pada dasarnya diarahkan untuk membentuk warga negara yang berkarakter, bertanggung jawab, dan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Munthe, Harahap, & Fajri, 2023). Namun dalam praktik di lapangan, pembelajaran PKn seringkali masih didominasi oleh metode konvensional satu arah yang menempatkan guru

sebagai pusat informasi, sehingga sikap kolaborasi dan tanggung jawab murid cenderung rendah.

Permasalahan ini ditandai dengan rendahnya sikap kolaborasi murid selama proses pembelajaran, dimana murid cenderung pasif, enggan bekerja sama dalam kelompok, kurang menghargai pendapat teman, serta tidak menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama. Hal tersebut berdampak langsung pada rendahnya internalisasi nilai-nilai Pendidikan Pancasila, khususnya dalam pembentukan karakter demokratis. Esensi dari salah satu pilar demokratis dalam pembelajaran

di kelas yaitu, murid mampu bersikap aktif. Keaktifan murid tidak dapat secara mentah diukur dengan aktivitas fisik atau lisan dalam berpendapat di kelas, namun juga diukur dengan memperhatikan aktivitas kognitif tingkat tinggi yang muncul pada saat murid memberikan pendapat satu sama lain secara terperinci, memberikan pertanyaan yang tidak sederhana, dan berkontribusi dengan berargumen dalam kelompok (Gillies, 2021).

Sikap murid merupakan salah satu indikator penting kualitas proses pembelajaran. Sikap positif murid dalam mengikuti pembelajaran mencerminkan sejauh mana internalisasi nilai-nilai yang ditanamkan melalui proses pembelajaran, termasuk nilai kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghargai (Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 2021). Kondisi demikian juga terjadi di kelas X SMA ITP Surabaya, dimana pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum menunjukkan sikap kolaborasi yang baik dalam diskusi kelompok dan hanya mengandalkan catatan guru tanpa adanya proses eksplorasi pemikiran secara mandiri maupun bersama.

Upaya peningkatan sikap murid membutuhkan inovasi model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif mampu menumbuhkan sikap positif antar murid, membangun tanggung jawab bersama, serta mendorong tumbuhnya kerja sama dan saling menghargai antar peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 2021).

Di antara berbagai jenis model *Cooperative Learning*, tipe *Gallery Walk* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap memiliki potensi yang tinggi dalam meningkatkan sikap murid. Metode pembelajaran TGT memadukan kerja kelompok dengan kompetisi antar kelompok, sehingga dapat menumbuhkan sikap kerja sama dan rasa tanggung jawab peserta didik, karena setiap anggota dituntut untuk saling membantu demi keberhasilan tim. Berbagai penelitian telah membuktikan keefektifan model TGT dalam membentuk sikap positif: penerapan TGT mampu meningkatkan sikap kerja sama dan kolaborasi peserta didik secara signifikan (JIPM, 2023). Senada

dengan itu, penerapan model TGT dapat meningkatkan sikap tanggung jawab dan partisipasi belajar murid dengan capaian rata-rata persentase yang memuaskan pada siklus II (Zulfikar dkk., 2019).

Dalam konteks mata pelajaran PKn khususnya, model *Gallery Walk* dan TGT berperan secara positif dalam meningkatkan sikap kolaborasi, memperkuat kerja sama dan interaksi pembelajaran, serta mendorong pembentukan karakter kewarganegaraan yang positif (Qorimah, 2026). Selain itu, model TGT terbukti mampu meningkatkan sikap positif murid dalam pembelajaran, terlebih bila didukung oleh media pembelajaran yang relevan (Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2024). Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model *Gallery Walk* dan TGT dalam membentuk sikap positif murid: JIPM (2023) melaporkan peningkatan sikap kerja sama dan kolaborasi peserta didik secara signifikan melalui TGT; Zulfikar dkk. (2019) mencatat peningkatan sikap tanggung jawab dan keterlibatan murid pada Siklus II; Qorimah (2026) membuktikan peran positif TGT dalam membentuk

karakter dan sikap pada pembelajaran PKn; serta Suandika dkk. (2020) menemukan peningkatan signifikan sikap dan hasil belajar murid kelas X SMK melalui TGT. Penelitian ini memperluas kajian tersebut ke konteks PKn di SMA swasta dengan fokus khusus pada penilaian sikap kolaborasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dirumuskan dengan pertanyaan: (1) Bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Gallery Walk* dan TGT pada mata pelajaran PKn kelas X SMA ITP Surabaya? (2) Apakah penerapan model *Gallery Walk* dapat meningkatkan sikap kolaborasi murid? (3) Apakah penerapan model TGT dapat meningkatkan sikap kolaborasi murid dalam pembelajaran PKn kelas X SMA ITP Surabaya? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan menganalisis peningkatan partisipasi murid melalui model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran PKn

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan pendekatan kualitatif. Djajadi

(2019) mendefinisikan PTK sebagai penelitian tindakan yang dilakukan dalam lingkup proses belajar mengajar di kelas secara sistematis. Penelitian ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam siklus yang berulang, dengan tujuan utama memperbaiki praktik pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru secara berkelanjutan." Pendekatan kualitatif dipilih karena: (1) menekankan pada deskripsi proses dan konteks pembelajaran; (2) data yang dikumpulkan berupa observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi; serta (3) analisis data bersifat induktif dan interpretatif untuk memahami fenomena sikap kolaborasi murid secara holistik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA ITP Surabaya, Jawa Timur, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Fase E yang berjumlah 31 orang, terdiri atas 12 laki-laki dan 19 perempuan, serta guru mata pelajaran PKn sebagai kolaborator penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum penerapan model *Cooperative Learning*, observasi awal menunjukkan bahwa sikap kolaborasi murid kelas X SMA ITP Surabaya masih tergolong rendah. Murid cenderung tidak saling membantu dalam kelompok, kurang memperhatikan pendapat teman, dan belum menunjukkan tanggung jawab dalam kegiatan belajar di kelas. Kondisi ini mendorong peneliti untuk merancang tindakan melalui model *Cooperative Learning* tipe *Gallery Walk* (pada siklus 1) dan *Team Games Tournament* (pada siklus 2 dan 3) sebagai upaya perbaikan.

Siklus 1 *Gallery Walk* dengan *Media Mind Mapping*

Siklus 1 dilaksanakan pada Pertemuan 2 dengan materi Warga Negara Indonesia. Pembelajaran dibuka dengan apersepsi kontekstual yang mengaitkan konsep kewarganegaraan dengan kehidupan nyata peserta didik, yakni kepemilikan Kartu Identitas Anak (KIA) dan Kartu Tanda Penduduk (KTP). Pertanyaan pemantik yang diajukan adalah: "Jika menjadi warga negara Indonesia bukan sekadar memiliki KTP, bagaimana status hukum tersebut

mendasari hak dan kewajiban kalian, serta apa peran serta nyata yang bisa kalian lakukan sebagai generasi muda dalam menjaga persatuan bangsa saat ini?"

Peserta didik dibagi ke dalam tiga kelompok. Masing-masing kelompok mendiskusikan satu sub materi: warga negara Indonesia, hak dan kewajiban warga negara, serta peran dan tanggung jawab warga negara dalam berbagai bidang. Setelah menghasilkan produk mind mapping di kertas A3, dua orang berperan sebagai penyaji dan anggota lainnya menjadi pengunjung kelompok lain. Suasana *Gallery Walk* menciptakan pembelajaran yang aktif dan dinamis, di mana murid terlihat antusias saling menjelaskan dan mencatat informasi dari kelompok lain.

Penilaian dilakukan terhadap dua aspek: penilaian sikap kolaborasi (lima indikator berskala 1–4) dan penilaian karya mind mapping (empat aspek: isi/teks, desain, gambar, dan ketersampaian pesan).

Hasil penilaian sikap kolaborasi pada Siklus 2 menunjukkan bahwa dari 31 murid, diperoleh rata-rata nilai sikap sebesar 80,97 dengan nilai minimum 65 dan nilai maksimum 95. Sebanyak 29 murid (93,5%) mencapai

nilai sikap di atas KKM (75), sementara 2 murid (6,5%) masih di bawah KKM. Kategori penilaian didominasi oleh kategori Baik (13 murid) dan Sangat Baik (4 murid), meski masih terdapat 12 murid berkategori Cukup dan 2 murid berkategori Kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa *Gallery Walk* mampu memunculkan sikap kolaborasi, namun masih perlu ditingkatkan lebih lanjut.

Siklus 2 *Team Games Tournament* (TGT) Materi Sistem Pertahanan dan Keamanan Negara

Siklus 2 dilaksanakan pada Pertemuan 3 dengan materi Sistem Pertahanan dan Keamanan Negara menggunakan model TGT berbantuan media papan pertanyaan. Berdasarkan refleksi Siklus 2, pelaksanaan Siklus 3 dirancang untuk meningkatkan kompetensi positif dan keterlibatan seluruh anggota kelompok secara merata.

Pembelajaran dibuka dengan apersepsi: "Pernahkah kalian melihat petugas keamanan lingkungan (satpam) berjaga di kompleks atau ada razia polisi di jalan? Mengapa lingkungan atau jalanan tersebut perlu dijaga keamanannya?" Pertanyaan pemantik ini berhasil memancing

respons aktif dari murid karena berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Materi yang dibahas meliputi: pengertian dan tujuan pertahanan keamanan negara, Sishankamrata berdasarkan Pasal 30 Ayat 3 UUD NRI Tahun 1945, dasar hukum pertahanan, peran TNI dan Polri, serta implementasi bela negara. Turnamen TGT dilaksanakan dengan aturan: setiap kelompok berbaris dan maju secara bergantian untuk menjawab soal pada papan pertanyaan (Benar: 5 poin, salah: 1 poin, kosong: 0 poin). Kelompok yang menyelesaikan semua soal paling cepat mendapat poin bonus 5 poin.

Hasil penilaian sikap pada Siklus 3 menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus 2. Rata-rata nilai sikap naik menjadi 90,87 dengan nilai minimum 81 dan nilai maksimum 95. Sejumlah 31 murid (100%) mencapai nilai sikap di atas KKM. Distribusi kategori berubah drastis: 25 murid (80,6%) masuk kategori Sangat Baik dan 6 murid (19,4%) kategori Baik, tanpa ada murid yang berkategori Cukup maupun Kurang. Elemen kompetisi tim dalam TGT terbukti mendorong seluruh anggota untuk saling

mendukung dan menunjukkan tanggung jawab demi kemajuan kelompok.

Siklus 3 TGT Materi Peran Indonesia dan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembangunan Nasional

Siklus 3 merupakan siklus terakhir, dilaksanakan pada Pertemuan 4 dengan materi terintegrasi: Peran Indonesia dalam Hubungan Antarnegara dan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembangunan Nasional. Pertanyaan pemantik yang diajukan adalah: "Dalam konflik Timur Tengah yang sedang memanas, harga minyak dunia dan ekonomi global seringkali ikut bergejolak. Sebagai negara non-blok, apakah Indonesia harus berpihak untuk membela nilai kemanusiaan, atau tetap mengambil jalan tengah demi menjaga stabilitas nasional?" Pertanyaan ini berhasil memancing perdebatan akademik yang seru dan menunjukkan peningkatan kemampuan argumentasi murid.

Materi meliputi: konsep dan asas hubungan internasional; peran Indonesia dalam PBB, ASEAN, APEC, OKI, dan Gerakan Non-Blok; politik luar negeri bebas aktif (Mohammad Hatta); serta nilai-nilai Pancasila dalam pembangunan

nasional. Mekanisme TGT sama dengan Siklus 2, dengan peningkatan nilai jawaban benar menjadi 10 poin untuk mendorong keaktifan yang lebih tinggi.

Pada Siklus 3, nilai sikap murid mempertahankan hasil tinggi yang dicapai pada Siklus 2. Rata-rata nilai sikap kelas tetap sebesar 90,87 dengan ketuntasan 100%. Komposisi kategori serupa dengan Siklus 2, yakni didominasi kategori Sangat Baik. Secara komparatif, terjadi peningkatan rata-rata nilai sikap sebesar 9,9 poin dari Siklus 1 (SGW: 80,97) ke Siklus 2 dan 3 (STGT: 90,87), serta peningkatan ketuntasan dari 93,5% menjadi 100%. Hasil ini membuktikan bahwa model TGT lebih efektif dalam membentuk sikap kolaborasi yang kuat dibandingkan *Gallery Walk*, karena dinamika kompetisi tim mendorong setiap murid untuk bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Rekapitulasi Nilai Sikap murid (SGW dan STGT)

Tabel 3 menyajikan rekapitulasi nilai sikap murid (SGW dan STGT) pada setiap siklus.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Sikap murid Tiap Siklus

Kelas Eksperimen

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Rata-rata Nilai Sikap	80,97	90,87	91,32
2	Nilai Minimum	65	81	81
3	Nilai Maksimum	95	95	95
4	Persentase Ketuntasan (≥ 75)	93,5%	100%	100%
5	Kategori Dominan	Cukup	Baik	Baik

Keterangan :

Sangat Baik : 95 - 100

Baik : 85 - 94

Cukup : 75 - 84

Kurang : <75

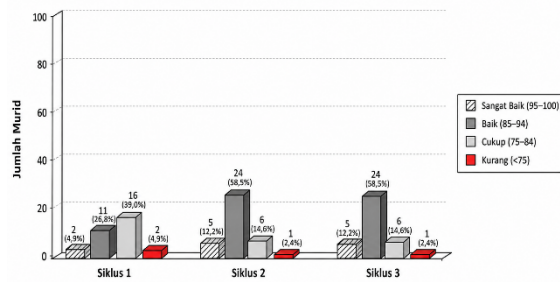
Pembahasan

Penerapan model *Cooperative Learning* melalui *Gallery Walk* dan TGT dalam pembelajaran PKn di kelas X SMA ITP Surabaya menunjukkan dampak positif yang konsisten terhadap peningkatan nilai sikap kolaborasi murid pada setiap siklus.

Grafik 1 Hasil Belajar Siswa Siklus 1, 2, 3

Keterangan: Total murid setiap siklus = 31 murid. Nilai persentase dihitung dari jumlah murid per kategori dibagi total.

Peningkatan nilai sikap melalui *Gallery Walk* pada Siklus 1 sejalan dengan penelitian Pancawati (2022) menyebutkan bahwa metode *Gallery Walk* sangat tepat diterapkan untuk



membangun kerja sama di dalam kelompok (*cooperative learning*) dan saling mengapresiasi serta koreksi dalam belajar, sehingga dikatakan sebagai metode *active learning*. Data menunjukkan rata-rata nilai sikap Siklus 1 Gallery Walk sebesar 80,97 dengan ketuntasan 93,5%. Murid belajar untuk saling menghargai hasil kerja kelompok lain dan membangun pemahaman secara kolektif, yang tercermin dalam meningkatnya sikap mendengarkan penjelasan teman dan kekompakan kelompok.

Pada Siklus 2, penerapan TGT berhasil meningkatkan nilai sikap kolaborasi murid secara lebih signifikan, dengan rata-rata nilai sikap mencapai 90,87 dan ketuntasan 100%. Pada siklus 3 didapati hasil rata-rata nilai sikap sebesar 91,32 dengan ketuntasan 100%. Hal ini sejalan dengan pernyataan Azizah, et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan TGT memungkinkan murid belajar dengan lebih rileks namun tetap dengan

tanggung jawab yang lebih besar, kerja sama, kompetisi sehat, dan keterlibatan belajar yang optimal. Elemen kompetisi yang sehat antar tim mendorong setiap anggota untuk menunjukkan sikap kerja sama yang lebih baik. Temuan ini konsisten dengan penelitian JIPM (2023) dan Zulfikar dkk. (2019) yang membuktikan efektivitas TGT dalam membentuk sikap positif murid.

Pendekatan Deep Learning yang diintegrasikan dalam setiap siklus, meliputi *Mindful Learning* (refleksi di akhir pembelajaran), *Meaningful Learning* (pertanyaan pemantik berbasis isu nyata), dan *Joyful Learning* (elemen permainan dalam TGT), berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Penggunaan pertanyaan pemantik yang kontekstual seperti isu KTP, satpam, dan konflik Timur Tengah terbukti efektif dalam memancing respon awal murid dan mengaktifkan pengetahuan awal mereka sebelum masuk ke materi.

Secara kualitatif, data menunjukkan peningkatan yang konsisten dan bermakna pada nilai sikap murid: rata-rata nilai sikap pada siklus 1 sebesar 80,97 meningkat

menjadi 90,87 pada siklus 2, dan mengalami kenaikan pada siklus 3 menjadi 91,32. Terlihat dari persentase murid dengan kategori baik dan sangat baik melonjak dari 42% (13 murid) pada siklus 1, menjadi 93,5% (29 murid) pada siklus 2 dan siklus 3. Untuk selanjutnya temuan ini mengonfirmasi bahwa intensitas kolaborasi yang lebih terstruktur dalam TGT dimana setiap anggota tim memiliki peran langsung dan terukur menghasilkan internalisasi sikap kerja sama yang lebih kuat dibandingkan *Gallery Walk* yang bersifat lebih eksploratoris.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 3 siklus di kelas X SMA ITP Surabaya tahun pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning*. Pada setiap siklus, guru berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui penggunaan media mind mapping dan papan pertanyaan, yang berdampak positif terhadap peningkatan sikap kolaborasi murid.

Pada siklus 1 mampu meningkatkan nilai sikap murid dengan rata-rata 80,97 dan ketuntasan 93,5% (29 dari 31 murid mencapai KKM). Sebagian besar kategori dinilai Baik (35,5%) dan Sangat Baik (6,5%), meski masih terdapat sebagian murid berkategori Cukup dan Kurang.

Pada siklus 2 berhasil meningkatkan nilai sikap murid secara signifikan, dengan rata-rata mencapai 90,87 dan ketuntasan 100% (seluruh 31 murid mencapai KKM). Kategori sangat baik mendominasi dengan 77,4% murid, menunjukkan bahwa dinamika kompetisi tim dalam TGT efektif dalam membentuk sikap interaksi promotif, saling ketergantungan, tanggungjawab, dan keterampilan sosial kerja sama, tanggung jawab, dan kolaborasi yang kuat pada seluruh murid.

Siklus 3 didapati hasil nilai sikap murid dengan rata-rata 91,32 dan hasil ketuntasan mencapai 100% (seluruh 31 murid mencapai KKM). Kategori Baik masih mendominasi dengan hasil 77,4% murid.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, et al. (2021). *(sebagaimana dikutip dalam penelitian penerapan*

- TGT untuk meningkatkan keaktifan murid).*
- Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan IPS. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar murid mata pelajaran IPS. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjpips/article/view/10138>
- Djajadi, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Arti Bumi Intaran.
- Gillies, R. M. (2021). Cooperative Learning: Reviewing the Territory and Facing the Future. Australian Journal of Teacher Education, 46(11), 34-45. <https://doi.org/10.14221/ajte.2021v46n11.3>
- Hadi, M. H. P., Rochimudin, & Asroni, A. (2023). Panduan guru Pendidikan Pancasila untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- JIPM. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Madiun. <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/13816>
- Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer. (2021). Penerapan model pembelajaran cooperative learning untuk meningkatkan keaktifan murid SMA. Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 1(1). <https://jurnal.itscience.org/index.php/jpsk/article/view/1271>
- Kardiman, Y., Tuty, & Alam, S. (2021). Pendidikan Pancasila untuk SMA/MA kelas X. Erlangga.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kurikulum merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action research planner (3rd ed.). Deakin University Press.
- Ulfa, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140-149. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/4220>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. AMI: Jurnal Pendidikan dan Riset, 1(1), 29-40. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/2797>
- Pancawati. (2022). *(sebagaimana dikutip dalam berbagai penelitian, antara lain Implementasi Metode Gallery Walk, JPPI Vol. 2 No. 1, 2022)*.
- Qorimah, E. N. (2026). Peran model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament

- dalam mata kuliah konsep PKN sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/11532>
- Ridwan, M., 2019. GALLERY WALK; strategi pembelajaran alternatif dalam meningkatkan pembelajaran aktif murid. *Nady Al-Adab* 16, 49. <https://doi.org/10.20956/jna.v16i1.6662>.
- Rusman. (2016). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Rajagrafindo Persada.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar pekerjaan dasar otomotif murid kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Tonapa, R. (2016). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan murid kelas VIII pada pelajaran biologi. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, Universitas Pelita Harapan. <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/382>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 3).
- Zulfikar, dkk. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan partisipasi belajar murid. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, Universitas Pendidikan Indonesia. [https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/view/15080./](https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/view/15080/)