

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN FLIP BOTTLE DAN
KARTU SOAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS XI SMK**

Nia Fitria¹, Nur Wahyu Rochmadi², Endah Mila Amiati³

¹²³PPG Calon Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

¹nia.fitria.2531727@students.um.ac.id, ²nur.wahyu.fis@um.ac.id,

³endahamiati14@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes and activeness of students in the Pancasila Education subject in grade XI TKJ 2 SMKN 2 Malang, which was found to be 15 out of 34 (44%) who achieved the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP) and the average class score was only 68. This research aims to improve student learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning model assisted by flip bottle media and question cards. This study uses the Kemmis and McTaggart model Class Action Research design in two cycles. In its implementation, students were divided into heterogeneous groups to discuss understanding the material, then participated in a tournament using flip bottles as a turn randomizer and question cards as a means of answering questions to obtain group points. Data was collected through learning outcome tests, observation of student activities, and documentation, then analyzed in a quantitative descriptive manner. The novelty of this research lies in the combination of flip bottle media as the fastest turn-based randomizer to open the contentbased question cards of Pancasila Education at the vocational school level which has not been widely studied in previous TGT research. The results showed that the average score of students increased from 68 in the pre-cycle to 76 in the first cycle and 83 in the second cycle. The percentage of learning completeness also increased from 44% to 71% and 94%, thus exceeding the set success indicator of 80%. Thus, the application of the TGT model assisted by flip bottle media and question cards has proven effective in improving the learning outcomes of Pancasila Education for students in grade XI TKJ 2 SMKN 2 Malang.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), cooperative learning , flip bottle, question cards, learning outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Malang, yang ditemukan 15 dari 34 (44%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) dan nilai rata-rata kelas hanya sebesar 68. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flip bottle dan kartu soal. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus. Pada pelaksanaannya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi memahami materi, kemudian mengikuti turnamen menggunakan flip bottle sebagai pengacak giliran dan kartu soal sebagai sarana menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin kelompok. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi media flip bottle sebagai pengacak giliran tercepat membuka kartu soal berbasis konten Pendidikan Pancasila pada jenjang SMK yang belum banyak dikaji dalam penelitian TGT sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 68 pada pra siklus menjadi 76 pada siklus I dan 83 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 44% menjadi 71% dan 94% sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan media flip bottle dan kartu soal terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Malang.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT), pembelajaran kooperatif, flip bottle, kartu soal, hasil belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Keberhasilan Pembangunan suatu bangsa tidak lepas dari Pendidikan sebagai pilar utama. Melalui sistem pendidikan yang bermutu, negara dapat mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas dan berkarakter, namun juga siap menghadapi ketatnya persaingan di kancah global. Hal ini sejalan dengan mandat UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi sebagai pengembangan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang berkualitas sangat diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor (Nanang Kurniawan et al., 2024). Dalam

implementasinya, tercapainya tujuan belajar ini sangat bergantung pada kompetensi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik serta materi yang diajarkan (Khoerunnisa et al., 2023). Data survey PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif peserta didik di Indonesia masih perlu ditingkatkan, yaitu salah satunya dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Di antara berbagai mata Pelajaran di sekolah, Pendidikan Pancasila memegang andil yang krusial dalam mengkrontuksi moral dan kepribadian peserta didik. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sudarta, 2022). Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK, tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila semakin besar karena peserta didik SMK mempunyai orientasi belajar yang lebih praktis dan kinestetis, serta cenderung kurang tertarik pada pembelajaran yang bersifat teoritis dan konvensional

(Albina et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK perlu dirancang menarik, bermakna, dan sesuai karakteristik peserta didik SMK agar tujuan pembelajaran, pembentukan karakter serta penguasaan kompetensi dapat tercapai secara optimal. Melalui pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Malang pada bulan April 2026, ditemukan sejumlah permasalahan nyata dalam proses pembelajaran. Masalah pertama, berkaitan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu dari total 34 peserta didik hanya 15 peserta didik (44%) yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sementara nilai rata-rata kelas hanya 68. Kendala kedua, lebih dari 70% peserta didik terlihat pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi maupun tanya jawab. Ketiga, pembelajaran didominasi metode ceramah satu arah (teacher centered) yang menyebabkan peserta didik mudah jenuh dan kehilangan motivasi. Keempat, interaksi antar

peserta didik yang kurang karena tidak adanya kegiatan kerja sama kelompok yang terstruktur. Situasi tersebut berdampak langsung pada lemahnya pemahaman materi dan capaian akademik peserta didik. (Randi, 2024), serta mengindikasikan perlunya inovasi model pembelajaran yang mengakomodasi karakteristik aktif dan kompetitif peserta didik SMK (Nanang Kurniawan et al., 2024). Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dalam berbagai konteks pembelajaran. (Hasanah et al., 2020) menerapkan TGT pada pembelajaran matematika di SMP dan menemukan peningkatan signifikan pada keaktifan serta hasil belajar peserta didik melalui diskusi kelompok dan permainan akademik. Kemudian (Randi, 2024) melakukan penelitian pengaruh Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Pontianak menggunakan pendekatan kuantitatif dan menemukan peningkatan ketuntasan dari 33% menjadi 92%. (Sya'adah et al., 2023) membuktikan bahwa Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal lebih

efektif meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik SMP dibandingkan pembelajaran konvensional. (Nur et al., 2023) mengkaji Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media digital Blooket pada Pendidikan Pancasila dan menemukan bahwa media berbasis teknologi meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. (Salsabila, I., Novitasari, M., & Stiyani, 2024) mengintegrasikan Teams Games Tournament (TGT) dengan model Problem Based Learning pada Pendidikan Pancasila di SD dan membuktikan peningkatan sikap gotong royong serta hasil belajar peserta didik. Meski demikian, dari kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut, terdapat celah penelitian (research gap) yang signifikan. Pertama, hampir seluruh penelitian TGT dilakukan pada jenjang SD dan SMP, atau pada jenjang SMA dengan fokus mata pelajaran matematika, IPA, sehingga penerapan TGT pada jenjang SMK terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas dan belum

banyak diteliti. Kedua, penelitian-penelitian yang ada cenderung menggunakan media berbasis digital (Blooket, Wordwall, Quizziz) atau media permainan papan digital, sehingga kajian mengenai efektivitas media konvensional fisik dalam TGT pada konteks SMK masih kosong. Ketiga, masih sangat terbatas penelitian yang mengintegrasikan media flip bottle dan kartu soal dalam model TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keempat, penelitian TGT pada Pendidikan Pancasila di SMK menggunakan desain PTK yang dapat merekam perubahan proses pembelajaran secara siklus masih sangat jarang dilaporkan dalam literatur. Celah inilah yang menjadi justifikasi ilmiah dan motivasi dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini menawarkan kebaruan yang membedakannya dari penelitian-penelitian TGT sebelumnya dalam tiga aspek utama, Pertama, dari sisi konteks dan subjek, penelitian secara spesifik berfokus pada penerapan TGT pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bagian yang belum mendapatkan perhatian

memadai dalam literatur TGT yang ada. Karakteristik peserta didik SMK yang lebih kinestetik, memiliki orientasi praktis dan mempunyai kebutuhan belajar yang berbeda dengan peserta SMA menuntut adaptasi model dan media pembelajaran yang khusus, sehingga hasil penelitian ini memberikan kontribusi pengetahuan yang belum tersedia sebelumnya. Kedua, dari sisi inovasi media pembelajaran penelitian ini memperkenalkan kombinasi yang unik antara flip bottle sebagai media pengacak giliran dan kartu soal berbasis konten nilai-nilai Pancasila. Berbeda dari penelitian-penelitian TGT yang menggunakan media digital (Nur et al., 2023) atau media papan permainan seperti ular tangga (Masrifawati, 2018). Flip bottle merupakan media sederhana berbahan botol bekas yang dapat dibuat oleh guru dengan biaya minimal, sehingga memiliki nilai keterjangkauan dan keberlanjutan (sustainability) yang tinggi. Unsur fisik flip bottle menciptakan momen kejutan, rasa persaingan dalam penentuan

giliran membuka kartu soal yang terbukti meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik selama turnamen, sementara kartu soal dirancang khusus berdasarkan materi Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai instrument evaluasi formatif yang kontekstual dan autentik. Ketiga, dari sisi metodologi, penelitian ini menggunakan model PTK dua siklus yang memungkinkan dokumentasi perubahan proses pembelajaran secara mendalam dan reflektif berbeda dengan mayoritas penelitian TGT terdahulu yang menggunakan desain eksperimen semu (quasi-experiment) yang tidak mampu merekam dinamika perubahan proses kelas secara siklus. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi tidak hanya pada peningkatan hasil belajar, namun juga pada pemahaman tentang bagaimana proses adaptasi dan perbaikan model TGT dapat dilakukan secara interaktif dalam konteks nyata kelas Pendidikan Pancasila di jenjang SMK. Berdasarkan uraian latar belakang, research gap, dan novelty di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Cooperative

Learning tipe TGT berbantuan media flip bottle dan kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran serta mendorong hasil belajar peserta didik melalui Tindakan tertentu secara berkelanjutan. Model PTK yang digunakan mengadopsi pada model Kemmis dan McTaggart, yang mengintegrasikan empat tahapan Langkah utama pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Seluruh rangkaian penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimulai dari tahap pra siklus, dilanjutkan ke siklus I, dan diakhiri pada siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Subjek penelitian merupakan 34 peserta didik kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Malang pada

mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik dengan variable bebas berupa model TGT berbantuan media flip bottle dan kartu soal, dan variable terikat berupa hasil belajar kognitif peserta didik (Noviansyah, 2020). Sumber data terdiri atas data primer (hasil tes evaluasi akhir siklus dan observasi keaktifan peserta didik) dan data sekunder (daftar nilai ulangan harian pra siklus, dokumentasi kegiatan, modul ajar) (Sugiyono, 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis pada akhir setiap siklus, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi foto kegiatan. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi memahami materi, kemudian mengikuti permainan TGT menggunakan media flip bottle sebagai pengacak giliran dan kartu soal sebagai instrumen turnamen, diakhiri dengan pemberian penghargaan kelompok, Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pelaksanaan siklus II. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada

setiap siklus . Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 sesuai KKTP. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai minimal 80% dan terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan 1. Pra Siklus

Hasil data observasi pada fase pra siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bergantung pada metode ceramah sehingga sikap peserta didik cenderung pasif dan rendahnya antusias peserta didik di dalam kelas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari jumlah 34 peserta didik, sebanyak 15 peserta didik (44%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 19 peserta didik lainnya (56%) dinyatakan belum mencapai KKTP. Pada tahap ini nilai rata-rata kelas berada pada nilai 68 dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 50. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa proses

pembelajaran perlu di tingkatkan melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flip bottle dan kartu soal.

2. Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model TGT dengan media flip bottle dan kartu soal teknis turnamen dilakukan dengan peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen, kemudian perwakilan kelompok melakukan tantangan melempar botol plastik (flip bottle) terlebih dahulu hingga botol tersebut berhasil mendarat dalam posisi berdiri tegak. Peserta didik yang berhasil menyelesaikan tantangan flip bottle terlebih dahulu berhak mengambil dan membawa kartu soal ke kelompoknya untuk berdiskusi menjawab kartu soal menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya. Selama pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala, seperti sebagian peserta didik belum memahami aturan permainan, koordinasi antar kelompok belum optimal dan pengelolaan meja turnamen kurang efektif. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus. Nilai rata-rata meningkat dari 68 menjadi 76 dengan

ketuntasan klasikal sebesar 71% atau sebanyak 24 dari 34 peserta didik telah mencapai KKTP. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%, sehingga dilakukan pada siklus II.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru memberikan penjelasan aturan permainan secara lebih rinci, mengoptimalkan pembagian tugas anggota kelompok, memperbaiki pengelolaan meja turnamen, serta meningkatkan motivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Perbaikan tersebut membuat peserta didik tampak lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih percaya diri menjawab kartu soal, dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan turnamen. Perbaikan proses pembelajaran tersebut berdampak pada meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83 dengan ketuntasan klasikal mencapai 94%, yaitu sebanyak 32 dari 34 peserta didik telah mencapai KKTP. Dengan demikian, target indikator keberhasilan penelitian

dinyatakan telah terpenuhi, sehingga siklus tindakan resmi dihentikan pada siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antarsiklus

Tahap	Nilai Ratarata	Presentase Ketuntasan
Pra Siklus	68	44%(15peserta didik)
Siklus 1	76	71%(24 peserta didik
Siklus II	83	94%(32 peserta didik)

Pembahasan

Data pada Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten baik pada nilai rata-rata kelas (68→76→83) maupun presentase ketuntasan belajar (44%→71%→94%) mulai dari pra siklus hingga siklus II. Rendahnya capaian pada tahap pra siklus, disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang monoton sehingga membuat peserta didik pasif dan mengikis motivasi belajar peserta didik, fenomena ini selaras dengan temuan Albina et al. (2022) yang menegaskan bahwa model pembelajaran yang kurang variatif cenderung memicu rasa jenuh pada peserta didik sekaligus menjadi faktor utama menurunnya hasil belajar. Peningkatan pada siklus 1 menunjukkan bahwa kombinasi permainan flip bottle dan kartu soal dalam

model TGT mampu membangkitkan antusiasme dan keaktifan peserta didik. Setelah perbaikan pada siklus II, hasil belajar meningkat signifikan. Temuan ini konsisten dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), di mana diskusi kelompok TGT memfasilitasi zona perkembangan proksimal (ZPD) peserta didik melalui interaksi dengan teman sebaya yang lebih kompeten. Unsur kompetisi sehat dalam turnamen sejalan dengan teori motivasi berprestasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Randi, 2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik . Penelitian (Hasanah et al., 2020) juga menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menerapkan TGT pada mata Pelajaran PKn atau PPKn, penelitian ini dilaksanakan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila sesuai nomenklatur dalam kurikulum Merdeka. Meskipun substansi materi kewarganegaraan memiliki

keterkaitan, penerapan TGT dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media flip bottle dan kartu soal yang kontekstual dengan lingkungan belajar peserta didik SMK. Penelitian ini membuktikan bahwa TGT dapat berjalan efektif pada konteks Pendidikan Pancasila SMK dengan dukungan media fisik konvensional. Penggunaan flip bottle terbukti menciptakan momen kejutan dan keseruan yang meningkatkan keterlibatan antusiasme dan partisipasi peserta didik, sebuah elemen yang tidak ada dalam TGT berbasis digital (Nur et al., 2023) maupun TGT tanpa media khusus (Fauzi, 2024). Sementara itu, kartu soal yang dirancang khusus berbasis konten Pendidikan Pancasila memberikan evaluasi formatif kontekstual yang lebih autentik dibandingkan media soal generic, yang selaras dengan temuan (Sya'adah et al., 2023) bahwa TGT berbantuan kartu soal secara signifikan lebih efektif meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dibanding pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media flip bottle dan kartu soal mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pada saat turnamen berlangsung, peserta didik akan terdorong untuk berdiskusi dengan kelompoknya, memahami materi lebih mendalam dan berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yg diperoleh melalui kartu soal. Aktivitas tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial sebagai sarana membangun pengetahuan. Selain itu, unsur permainan dalam media flip bottle memberikan variasi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh Latihan soal, tetapi juga oleh perubahan proses pembelajaran. Pada siklus II, interaksi antar peserta didik menjadi lebih aktif, diskusi kelompok lebih terarah, dan keterlibatan dalam turnamen meningkat. Kondisi menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif. Penelitian ini membuktikan bahwa celah yang teridentifikasi yaitu ketiadaan penelitian TGT dengan

media konvensional flip bottle pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SMK dapat terisi dengan hasil yang melampaui ekspektasi dengan ketuntasan 94%. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran tidak harus bertumpu pada teknologi digital, menggunakan media sederhana yang dirancang dengan tepat untuk karakteristik peserta didik SMK justru dapat menghasilkan efek motivasi yang kuat (Salsabila, I., Novitasari, M., & Stiyan, 2024). Dengan demikian penelitian ini sepenuhnya sesuai dengan prediksi teoritis dan memperkaya bukti empiris tentang efektivitas model TGT, sekaligus menawarkan alternatif media yang praktis, terjangkau, dan aplikatif bagi guru Pendidikan Pancasila SMK.

E. Kesimpulan

Implementasi model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flip bottle dan kartu soal mampu memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Malang. Merujuk pada hasil analisis data dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan

flip bottle dan kartu soal terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Malang pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata secara bertahap mulai dari 68 saat (pra siklus) naik menjadi 76 (siklus I) dan mampu mencapai 83 di akhir (siklus II), sejalan dengan itu persentase angka ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 44% menjadi 71% dan mencapai puncaknya 94% pada siklus II, sehingga berhasil melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Kebaruan penelitian ini yakni kombinasi flip bottle dan kartu soal dalam TGT pada Pendidikan Pancasila SMK terbukti mengisi celah penelitian yang ada dan menghasilkan dampak positif yang signifikan. Penelitian ini konsisten dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, teori motivasi berprestasi McClelland, dan temuan empiris penelitian terdahulu. Model TGT berbantuan flip bottle dan kartu soal direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang aktif, kolaboratif,

kompetitif dan terjangkau, khususnya untuk peserta didik SMK.

belajar siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>

DAFTAR PUSTAKA

Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, T., Alfina, N., Sitepu, S., & Ardiyanti, R. (2022). Model pembelajaran di abad 21. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*, 16(4), 941.

Fauzi, Y. E. P. M. (2024). Penerapan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XB di SMAN 6 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3, 730–737.

Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan permainan ludo terhadap hasil

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2023). Model pembelajaran sebagai strategi pembelajaran abad 21. *Jurnal Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 7(5), 3309–3321.

Masrifawati. (2018). Upaya peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Global Edukasi*, 2(1), 19–24.

Nanang Kurniawan, Priambodo, A., & Marsudianto. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional engklek. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(4), 148–156.
<https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i4.1729>

Nur, N., Hanan, E., & Hasanudin, I. (2023). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.

Randi, R. S. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>

- Salsabila, I., Novitasari, M., & Stiyani, D. F. M. (2024). Penerapan model Problem Based Learning berbasis Teams Games Tournament untuk meningkatkan sikap gotong royong dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 381–394.
- Sudarta. (2022). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–23.
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Cet. ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158.