

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS
GROWTH MINDSET PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS VII-H SMPN 12 MALANG**

Apriliana Dewi¹, Yulianti²

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Indonesia
aprilianadewi0403@gmail.com, yulianti@unikama.ac.id¹

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve students' cognitive learning outcomes in Pancasila Education through the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on a growth mindset. The study was motivated by low student participation, low self-confidence, and poor learning outcomes. Research was conducted in two cycles comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages, with class VII-H at SMPN 12 Malang as subjects. Data were collected through tests, observations, and documentation. Results showed the growth mindset-based TGT model created a more active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere. The class average rose from 58.87 (pre-cycle) to 74.19 (Cycle I) and 87.42 (Cycle II), while mastery rates improved from 19.35% to 58.06% and finally 96.77%. This study concludes that the growth mindset-based TGT model is effective in improving students' cognitive learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: *cognitive learning outcomes; Teams Games Tournament (TGT); growth mindset; Pancasila Education; classroom action research*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth mindset. Penelitian ini dimotivasi oleh rendahnya partisipasi siswa, rendahnya kepercayaan diri, dan hasil belajar yang buruk. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan kelas VII-H di SMPN 12 Malang sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan model TGT berbasis growth mindset menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Rata-rata kelas meningkat dari 58,87 (pra-siklus) menjadi 74,19 (Siklus I) dan 87,42 (Siklus II), sedangkan tingkat penguasaan meningkat dari 19,35% menjadi 58,06% dan akhirnya 96,77%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model TGT berbasis growth mindset efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: hasil belajar kognitif; Teams Games Tournament (TGT); growth mindset; Pendidikan Pancasila; penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP diarahkan untuk menumbuhkan daya nalar kritis, pemahaman konseptual, dan karakter kewarganegaraan peserta didik secara menyeluruh melalui proses belajar yang aktif, kolaboratif, inovatif, serta berpusat pada siswa. Pada praktik pembelajaran yang demikian, peserta didik tidak diposisikan semata sebagai penerima informasi, melainkan sebagai subjek yang turut serta membangun pengetahuannya sendiri melalui diskusi, kerja kelompok, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat maupun berinteraksi dengan teman sebaya. Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin pada pembelajaran di kelas VII-H SMPN 12 Malang. Observasi awal yang dilakukan peneliti mengungkap bahwa

proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga komunikasi antara guru dan siswa berlangsung cenderung satu arah. Akibatnya, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran relatif rendah dan keberanian mereka untuk bertanya maupun berpendapat masih terbatas. Sebagian siswa juga tampak kurang antusias dan mudah jenuh selama pembelajaran berlangsung. Data awal memperlihatkan rata-rata nilai siswa baru mencapai 65 dengan ketuntasan belajar sebesar 40% dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, yang mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran belum optimal sehingga diperlukan langkah perbaikan agar hasil belajar dapat ditingkatkan.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan pendekatan growth mindset. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang memadukan aktivitas kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik sehingga mampu

menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan tersebut siswa didorong untuk saling bekerja sama, membantu memahami materi, dan berkompetisi secara sehat antarkelompok, sehingga partisipasi dan interaksi antarsiswa dapat meningkat (Rahmawati, 2022). Adapun pendekatan growth mindset berperan membentuk keyakinan siswa bahwa kemampuan dan kecerdasan dapat dikembangkan melalui usaha, latihan, dan proses belajar yang berkesinambungan. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang lebih percaya diri, tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi guna mencapai hasil belajar yang optimal (Hidayat, 2023). Perpaduan model TGT dengan pendekatan growth mindset diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membentuk karakter siswa yang tangguh, aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan baik. Berbagai kajian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan growth mindset maupun model pembelajaran TGT sama-sama

memberikan kontribusi positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa. Model TGT terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan capaian belajar siswa melalui pembelajaran yang bersifat kooperatif sekaligus kompetitif secara sehat. Di sisi lain, pendekatan growth mindset juga terbukti mampu menumbuhkan semangat belajar, kepercayaan diri, dan ketekunan siswa dalam menghadapi tantangan belajar. Meski demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih mengkaji kedua pendekatan tersebut secara terpisah atau diterapkan pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran TGT dengan pendekatan growth mindset dalam satu kesatuan proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP, khususnya pada siswa kelas VII-H SMPN 12 Malang.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth mindset serta meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas VII-H SMPN 12

Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga bertujuan meningkatkan keaktifan, motivasi, kepercayaan diri, dan kemampuan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran karena mencerminkan perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2021). Penelitian ini secara khusus difokuskan pada hasil belajar aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa, mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, hingga menganalisis materi pembelajaran.

Aspek kognitif dikelompokkan ke dalam beberapa tingkatan kemampuan berpikir sebagaimana dirumuskan dalam taksonomi Bloom hasil revisi Anderson dan Krathwohl, yang mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4),

mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Pada jenjang SMP, kemampuan C1 hingga C4 menjadi fokus utama pengembangan aspek kognitif siswa (Pratiwi, 2021).

Mulyasa (2021) menegaskan bahwa peningkatan aspek kognitif siswa sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa, sehingga penggunaan model pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting dalam mengembangkan aspek kognitif. Hasil belajar kognitif itu sendiri dapat diukur melalui instrumen tes yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran agar mampu menggambarkan tingkat penguasaan materi secara objektif (Susanto, 2021). Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar kognitif menjadi salah satu sasaran utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif siswa merupakan kemampuan berpikir yang mencakup berbagai tingkatan, mulai dari mengingat hingga menganalisis, yang menjadi dasar dalam mengukur keberhasilan

pembelajaran. Pada penelitian ini, aspek kognitif difokuskan pada kemampuan siswa memahami dan menguasai materi Pendidikan Pancasila yang diukur melalui tes hasil belajar.

Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan turnamen akademik. Model ini dikembangkan dalam kerangka pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta hasil belajar melalui interaksi sosial yang positif. Rahmawati (2022) menjelaskan bahwa model TGT menempatkan siswa dalam kelompok yang heterogen untuk bekerja sama memahami materi, kemudian mengikuti permainan dan kompetisi akademik sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

Sebagai tipe pembelajaran kooperatif, TGT memadukan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan turnamen akademik melalui tahapan: (1) penyajian materi oleh

guru, (2) pembentukan kelompok belajar yang heterogen, (3) diskusi kelompok, (4) permainan akademik, (5) turnamen, dan (6) pemberian penghargaan kelompok (Wulandari, 2020). Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan kerja sama, keaktifan, dan motivasi belajar siswa.

Rahmawati (2022) menyatakan bahwa keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya meningkatkan kerja sama, keaktifan, dan motivasi belajar siswa. Sari dan Putra (2022) menambahkan bahwa model pembelajaran inovatif seperti TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Model ini juga melatih siswa untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan berkompetisi secara sehat. Kendati demikian, TGT juga memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain membutuhkan alokasi waktu yang relatif panjang dan persiapan yang matang dari guru, sehingga perancangan pembelajaran yang cermat diperlukan agar penerapan model TGT dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Growth Mindset

Growth mindset merupakan keyakinan bahwa kemampuan dan kecerdasan seseorang dapat berkembang melalui usaha, latihan, serta pengalaman belajar yang berkelanjutan. Siswa yang memiliki growth mindset cenderung tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan memandang kesalahan sebagai bagian dari proses belajar (Hidayat, 2023). Integrasi growth mindset dengan model TGT menjadi kombinasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena keduanya saling menguatkan dalam membangun semangat dan keterlibatan belajar siswa.

Siswa dengan growth mindset umumnya menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran. Mereka tidak mudah menyerah saat menemui kesulitan, melainkan memaknai kesalahan sebagai bagian dari proses belajar—berbeda dengan fixed mindset yang memandang kemampuan sebagai sesuatu yang bersifat tetap dan sulit diubah. Hidayat (2023) menjelaskan bahwa penerapan growth mindset dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta hasil belajar siswa karena siswa terdorong

untuk terus mencoba dan belajar dari kesalahannya. Temuan lain juga menunjukkan bahwa growth mindset mampu meningkatkan partisipasi aktif dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Pratama & Wulandari, 2021).

Pendidikan Pancasila dan Materi NKRI

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran strategis dalam membentuk karakter warga negara yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Pada jenjang SMP, mata pelajaran ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, partisipasi aktif, serta kesadaran siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran tidak semata berorientasi pada hafalan konsep, melainkan juga pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sejalan dengan penguatan profil pelajar Pancasila seperti bernalar kritis, gotong royong, dan mandiri.

Materi Bab 5 mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) membahas konsep negara kesatuan, wilayah NKRI, serta pentingnya persatuan dalam keberagaman.

Materi ini kerap dianggap abstrak oleh siswa sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang inovatif agar pemahaman dan keterlibatan siswa dapat ditingkatkan. Secara konseptual, NKRI merupakan bentuk negara Indonesia yang bersatu dan tidak terpecah-pecah sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Materi ini mencakup pengertian negara kesatuan, cakupan wilayah NKRI meliputi darat, laut, dan udara, serta konsep kedaulatan negara. Siswa juga diajak memahami pentingnya persatuan dalam keberagaman dan peran warga negara dalam menjaga keutuhan bangsa, yang penting untuk menumbuhkan sikap nasionalisme dan cinta tanah air pada peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

Dalam pembelajaran materi NKRI, siswa diharapkan mampu menjelaskan konsep negara kesatuan, mengidentifikasi wilayah NKRI, dan menganalisis pentingnya menjaga persatuan serta kesatuan bangsa. Siswa juga diharapkan mampu menunjukkan sikap tanggung

jawab sebagai warga negara melalui perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Dalam praktiknya, materi NKRI sering dianggap abstrak karena berkaitan dengan konsep geografis dan ketatanegaraan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa (Sari & Wahyuni, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth mindset menjadi alternatif yang relevan dalam pembelajaran materi NKRI. Model ini dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep serta mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dengan empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting), yang dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus hingga tercapai

indikator keberhasilan yang telah ditetapkan (Kemmis & McTaggart, 2021). PTK dipilih karena bersifat praktis, kontekstual, reflektif, dan berorientasi langsung pada upaya pemecahan masalah nyata dalam proses pembelajaran di kelas. Desain ini juga memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap dan berkesinambungan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar siswa secara optimal.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 12 Malang pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026, yaitu mulai awal Februari hingga Mei 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran serta rendahnya hasil belajar kognitif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-H yang berjumlah 31 orang dengan karakteristik kemampuan belajar yang beragam. Hasil observasi awal menunjukkan sebagian besar siswa memiliki tingkat

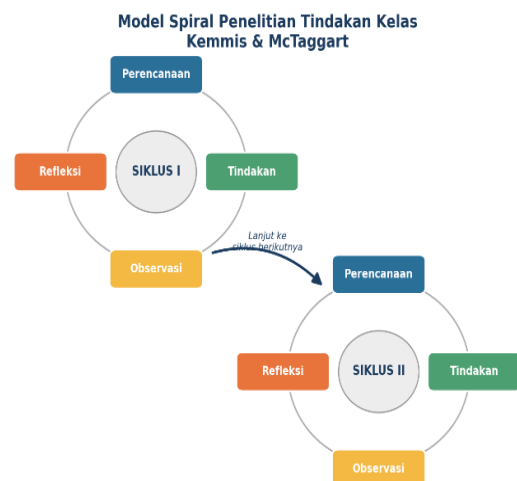
partisipasi belajar yang masih rendah, kurang aktif dalam diskusi, dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Peneliti berperan langsung sebagai guru pelaksana tindakan yang merancang dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model TGT berbasis growth mindset, sementara observer bertugas mengamati aktivitas siswa, keterlaksanaan pembelajaran, serta mencatat temuan yang muncul selama penelitian berlangsung.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non-tes agar data yang diperoleh lebih lengkap dan mendalam. Teknik tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT berbasis growth mindset; pretest diberikan pada awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah tindakan dilakukan. Teknik non-tes yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan

siswa selama pembelajaran serta keterlaksanaan model pembelajaran; dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan hasil pekerjaan siswa; sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respons dan pendapat siswa terhadap penerapan model pembelajaran yang digunakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta N-Gain (Normalized Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest pada setiap siklus (Meltzer, 2020). Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun data kualitatif dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2020). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan, kemudian data disajikan dalam bentuk

uraian deskriptif agar mudah dipahami, dan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila nilai rata-rata kelas mencapai ≥ 75 dan minimal 80% siswa mencapai KKM, serta apabila terjadi peningkatan keaktifan, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 2. Siklus Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Hasil pretest yang dilaksanakan sebelum penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth

mindset menunjukkan bahwa hasil belajar aspek kognitif siswa kelas VII-H SMPN 12 Malang masih tergolong rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 58,87 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 19,35%. Dari total 31 siswa, hanya 6 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 , sedangkan 25 siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila belum optimal sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran agar hasil belajar dapat meningkat secara lebih maksimal.

Observasi awal yang dilakukan selama proses pembelajaran mengidentifikasi beberapa permasalahan utama yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa tampak kurang fokus ketika guru menjelaskan materi di depan kelas dan cenderung hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang berani bertanya atau aktif berdiskusi, sementara siswa lainnya lebih memilih diam dan pasif. Banyak siswa juga

merasa takut salah ketika diminta menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat di depan kelas sehingga tingkat kepercayaan diri mereka masih tergolong rendah, yang pada gilirannya membuat interaksi antara guru dan siswa belum berjalan optimal.

Permasalahan lain teridentifikasi dari penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri secara aktif. Pembelajaran yang monoton membuat sebagian siswa mudah bosan, kurang termotivasi, dan kurang antusias mengikuti pelajaran, sehingga suasana kelas menjadi kurang hidup dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung agar motivasi dan hasil belajar dapat meningkat.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra-Siklus

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah Siswa	31

2	Nilai Rata-rata	58,87
3	Jumlah Siswa Tuntas	6
4	Persentase Ketuntasan	19,35%
5	Kriteria	Belum Tuntas
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	25

2. Hasil Siklus I

Pada Siklus I, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth mindset mulai diterapkan melalui serangkaian tahapan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi secara singkat dan interaktif oleh guru, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas siswa dengan kemampuan akademik yang beragam. Pada kegiatan diskusi kelompok, siswa saling bekerja sama memahami materi, membantu menjawab pertanyaan, dan mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru. Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan permainan akademik dan turnamen antarsiswa yang bertujuan menumbuhkan semangat belajar sekaligus menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Selain menerapkan model TGT, guru juga memberikan penguatan

mengenai pentingnya growth mindset agar siswa meyakini bahwa kemampuan dapat berkembang melalui usaha, latihan, dan kerja keras. Guru secara konsisten memotivasi siswa agar tidak takut melakukan kesalahan serta berani mencoba menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat selama pembelajaran, melalui pemberian motivasi, apresiasi terhadap usaha siswa, dan dorongan agar siswa lebih percaya diri. Perubahan suasana pembelajaran mulai terlihat, terutama pada saat kegiatan permainan akademik dan turnamen berlangsung, di mana siswa tampak lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dilakukan dengan cara yang lebih kompetitif, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi langsung seluruh siswa.

Hasil posttest pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan tahap pra-siklus, meskipun capaian yang diperoleh belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,19 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 58,06%. Dari 31 siswa,

sebanyak 18 siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 13 siswa lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT berbasis growth mindset mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang juga tampak dari meningkatnya keberanian siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi selama pembelajaran.

Meskipun demikian, pelaksanaan Siklus I masih menyisakan beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Sebagian siswa masih terlihat kurang percaya diri ketika menyampaikan jawaban atau pendapat di depan kelas sehingga keterlibatan siswa belum merata. Kerja sama kelompok juga belum berjalan optimal karena masih terdapat siswa yang pasif dan bergantung pada anggota kelompok yang lebih aktif. Selain itu, pengelolaan waktu pada kegiatan turnamen belum efektif sehingga sejumlah kegiatan pembelajaran tidak berjalan sesuai alokasi waktu yang direncanakan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti melakukan sejumlah perbaikan pada Siklus II, antara lain memberikan motivasi yang

lebih intensif, meningkatkan pengawasan kerja kelompok, dan mengelola waktu pembelajaran dengan lebih baik agar pelaksanaan model TGT berbasis growth mindset dapat berjalan lebih optimal.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah Siswa	31
2	Nilai Rata-rata	74,19
3	Jumlah Siswa Tuntas	18
4	Persentase Ketuntasan	58,06%
5	Kriteria	Cukup
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	13

3. Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti melakukan sejumlah perbaikan pada pelaksanaan Siklus II agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal dan mampu mencapai indikator keberhasilan penelitian. Perbaikan tersebut meliputi pemberian motivasi growth mindset yang lebih intensif, pembagian tugas kelompok yang lebih jelas dan merata, pengelolaan waktu pembelajaran yang lebih terstruktur, serta pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan partisipasi siswa. Guru juga lebih aktif mendampingi kelompok yang masih mengalami kesulitan agar seluruh

siswa dapat terlibat secara maksimal dalam pembelajaran.

Pada Siklus II, proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang lebih efektif, aktif, dan kondusif dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran karena telah memahami alur kegiatan model TGT berbasis growth mindset yang diterapkan. Rasa percaya diri siswa juga mulai meningkat sehingga mereka lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat di depan kelas. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan menunjukkan kerja sama yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Kegiatan permainan akademik dan turnamen juga berlangsung lebih tertib dan terarah sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Penguatan growth mindset yang diberikan guru secara konsisten memberikan dampak nyata terhadap perubahan sikap belajar siswa. Siswa mulai memahami bahwa kemampuan belajar dapat berkembang melalui usaha, latihan, dan kerja keras sehingga mereka tidak mudah

menyerah ketika mengalami kesulitan memahami materi. Siswa juga tampak lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif mencari jawaban, dan lebih percaya diri dalam berpartisipasi selama pembelajaran. Perubahan sikap tersebut menunjukkan bahwa penerapan growth mindset tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga membentuk karakter belajar siswa yang lebih positif, tangguh, dan optimis.

Hasil posttest pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan hasil pra-siklus maupun Siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87,42 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 96,77%. Dari 31 siswa, sebanyak 30 siswa berhasil melampaui KKM, sedangkan hanya 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis growth mindset mampu meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa secara optimal, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal siswa melampaui target minimal sebesar 80%. Selain meningkatkan hasil belajar, model

pembelajaran ini juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah Siswa	31
2	Nilai Rata-rata	87,42
3	Jumlah Siswa Tuntas	30
4	Persentase Ketuntasan	96,77%
5	Kriteria	Sangat Baik
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	1

4. Perbandingan Hasil Antarsiklus

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth mindset pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII-H SMPN 12 Malang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dan signifikan. Peningkatan tersebut tercermin dari hasil pretest dan posttest pada setiap siklus yang menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif siswa setelah penerapan model pembelajaran. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 58,87 pada tahap pra-siklus dengan ketuntasan belajar 19,35%, menjadi 74,19 pada Siklus I dengan ketuntasan 58,06%, dan

kembali meningkat menjadi 87,42 pada Siklus II dengan ketuntasan mencapai 96,77%. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal siswa telah melampaui target minimal yang ditetapkan.

Selain meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, penerapan model TGT berbasis growth mindset juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan sikap belajar siswa. Siswa tampak lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam diskusi kelompok dan turnamen akademik. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbasis growth mindset dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

No	Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan
1	Pra-Siklus	58,87	19,35%
2	Siklus I	74,19	58,06%
3	Siklus II	87,42	96,77%
-	Total Peningkatan	+28,55	+77,42 poin persen

Peningkatan hasil belajar secara bertahap dari pra-siklus hingga Siklus II membuktikan efektivitas model TGT berbasis growth mindset. Temuan ini selaras dengan hasil kajian Kurniawan dan Sari (2024) yang menyimpulkan bahwa model TGT efektif meningkatkan kerja sama, motivasi, dan hasil belajar secara bersamaan. Peningkatan kepercayaan diri dan ketekunan siswa yang teramati selama penelitian juga mendukung pendapat Hidayat (2023) bahwa growth mindset mendorong siswa untuk terus mencoba dan belajar dari kesalahan.

Perpaduan kedua pendekatan tersebut menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong perkembangan kognitif sekaligus karakter siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Setiawan dan Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa penggabungan model TGT dengan growth mindset meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal

dibandingkan penerapan salah satu pendekatan saja.

D. Kesimpulan

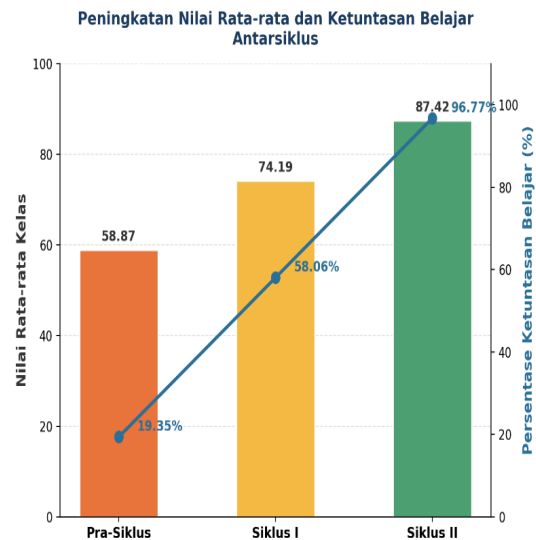
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth mindset terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas VII-H SMPN 12 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan hasil belajar terjadi secara bertahap pada setiap siklus, mulai dari tahap pra-siklus hingga Siklus II, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata kelas dari 58,87 pada pra-siklus menjadi 74,19 pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 87,42 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dari 19,35% pada pra-siklus menjadi 58,06% pada Siklus I, dan mencapai 96,77% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena sebagian besar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Selain meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, penelitian ini juga

menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis growth mindset berhasil menumbuhkan pola pikir bertumbuh (growth mindset) pada diri siswa. Hal tersebut tampak dari meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran, keberanian untuk mencoba dan menyampaikan pendapat, serta ketekunan siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, lebih termotivasi untuk belajar, dan mampu bekerja sama dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat turut memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis growth mindset dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang efektif bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Penerapan model pembelajaran ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan

kemampuan akademik siswa, tetapi juga mampu membentuk karakter belajar siswa yang lebih aktif, percaya diri, tangguh, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.



Gambar 1. Diagram

Ucapan Terima Kasih

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SMPN 12 Malang yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian, serta kepada rekan guru dan siswa kelas VII-H SMPN 12 Malang yang telah berpartisipasi aktif dan membantu

kelancaran proses penelitian dari awal hingga akhir.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing dan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang atas bimbingan akademis, arahan, motivasi, serta dukungan yang diberikan selama penyusunan penelitian ini, serta apresiasi kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fadhillah, N. A., Wahyuningsih, T., Dwiyono, Y., & Iksam, I. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/10609>
- Hidayat, A. (2023). Penerapan growth mindset dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 145–154.
- Hidayat, W., & Widodo, A. (2020). Pengaruh growth mindset terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(7), 1023–1029.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2021). *The action research planner*. Singapore: Springer.
- Kurniawan, R., & Sari, M. (2024). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/8123>
- Meltzer, D. E. (2020). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2021). Implementasi pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45–52.
- Pratama, R., & Wulandari, D. (2021). Pengaruh growth mindset terhadap partisipasi dan ketekunan belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 210–218.
- Pratiwi, R. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 89–97.
- Putri, N. A., & Setiawan, D. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk

- meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4567–4575.
- Qorimah, E. N. (2026). Peran model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament dalam mata kuliah konsep PKN sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 29–37. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/11532>
- Rahmawati, D. (2022). Penerapan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 55–63.
- Rahmawati, N. (2024). Strategi guru dalam menanamkan growth mindset pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 55–64.
- Sari, M., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 85–92.
- Sari, M., & Nugroho, T. (2022). Growth mindset sebagai upaya meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(4), 301–309.
- Sari, M., & Putra, A. (2022). Inovasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(3), 210–218.
- Setiawan, B., & Lestari, F. (2022). Integrasi model Teams Games Tournament dengan growth mindset untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(2), 120–129.
- Suciani, D., dkk. (2023). Penelitian tindakan kelas sebagai pendekatan reflektif guru. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(2), 11–20.
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2021). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 123–130.
- Wulandari, S. (2020). Analisis penggunaan model pembelajaran kooperatif di SMP. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 2(1), 33–40.