

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS X
SMK N 1 SOLOK SELATAN**

Perda Yuliana¹, Asril², Reindy Rudagi³
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Universitas PGRI Sumatera Barat
perdayuliana121@gmail.com¹, asril.syalwa@gmail.com²,
rudagiantara@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in improving the learning outcomes of tenth-grade students in Pancasila Education at SMK Negeri 1 Solok Selatan. The study employed a qualitative descriptive approach. The research subjects were students of Class X Hospitality 2, while the informants included the Vice Principal for Curriculum Affairs and the Pancasila Education teacher. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing with technique triangulation. The findings indicate that the implementation of the TGT model was carried out through the stages of class presentation, teams, games, tournament, and team recognition. The implementation of the model enhanced students' activeness, collaboration, motivation, and participation in the learning process. Students' average learning scores increased from 75.00 to 79,00 in Test 1 and further improved to 87,00 in Test 2. These findings demonstrate that the TGT cooperative learning model effectively creates an active, collaborative, and student-centered learning environment, thereby improving students' learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning, Learning Outcomes, Pancasila Education, Vocational High School.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Solok Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Perhotelan 2, sedangkan informan terdiri atas Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan guru Pendidikan Pancasila. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model TGT terlaksana melalui tahapan *class presentation, teams, games, tournament*, dan *team recognition*. Penerapan model ini meningkatkan keaktifan, kerja sama,

motivasi, dan partisipasi peserta didik. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 75,00 menjadi 79,00 pada Tes 1 dan 87,00 pada Tes 2. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Pembelajaran Kooperatif, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Menengah Kejuruan.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif. Menurut Kusumawati (2021), pendidikan merupakan hak setiap individu yang dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran, sehingga guru dituntut mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.

Namun, proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai

kendala. Penelitian Rahayu (2024) menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran belum optimal sehingga hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Sejalan dengan itu, Isma (2022) menyatakan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga keaktifan peserta didik belum berkembang secara maksimal. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara aktif.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Sugiata (2020), pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-

kelompok kecil untuk saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Sementara itu, Rahayu (2024) menjelaskan bahwa model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan akademik yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap kebangsaan, dan tanggung jawab peserta didik sebagai warga negara. Menurut Nurgiansah (2021), Pendidikan Pancasila menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebangsaan kepada peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan secara efektif melalui model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Solok Selatan, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik

cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan kurang fokus selama pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, di mana hanya sekitar 40% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik agar hasil belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Solok Selatan setelah penerapan model tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan

untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Solok Selatan pada semester II tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Perhotelan 2, sedangkan informan penelitian terdiri atas Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik, serta pihak sekolah sebagai informan pendukung. Data penelitian meliputi data primer yang diperoleh langsung dari hasil tes dan aktivitas pembelajaran peserta didik serta data sekunder yang bersumber dari dokumen sekolah, seperti modul ajar, daftar nilai, dan arsip pendukung penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan dan teknik pengumpulan data. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu

reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Solok Selatan dengan tujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X Perhotelan 2. Implementasi model pembelajaran dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT sehingga proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui

kerja sama kelompok dan kompetisi akademik.

Tahap pertama adalah *class presentation*. Pada tahap ini guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, memotivasi peserta didik, kemudian menjelaskan materi Pendidikan Pancasila yang akan dipelajari. Penyampaian materi dilakukan secara singkat sebagai dasar bagi peserta didik sebelum memasuki kegiatan kelompok. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami. Kegiatan ini bertujuan agar seluruh peserta didik memiliki pemahaman awal yang sama sebelum melaksanakan diskusi kelompok. Tahap penyajian materi menjadi dasar penting dalam pelaksanaan model TGT karena menentukan kesiapan peserta didik dalam mengikuti tahapan pembelajaran berikutnya.

Tahap kedua adalah *teams*, yaitu pembentukan kelompok belajar yang terdiri atas peserta didik dengan kemampuan akademik yang heterogen. Dalam kelompok tersebut peserta didik bekerja sama

menyelesaikan tugas yang diberikan guru melalui diskusi. Selama proses diskusi, peserta didik saling bertukar pendapat, memberikan penjelasan kepada anggota kelompok yang mengalami kesulitan, serta bersama-sama mencari solusi terhadap permasalahan yang terdapat pada lembar kerja. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran pada tahap ini menunjukkan adanya peningkatan interaksi antarpeserta didik dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya lebih didominasi metode ceramah. Peserta didik terlihat lebih berani menyampaikan pendapat dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Tahap berikutnya adalah *games*, yaitu kegiatan permainan akademik yang disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sesuai dengan aturan permainan. Adanya unsur permainan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta

didik lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain melatih kemampuan memahami materi, kegiatan permainan juga meningkatkan konsentrasi, ketelitian, dan kecepatan berpikir peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan mampu mengurangi kejenuhan peserta didik selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap selanjutnya adalah *tournament*, yaitu kompetisi akademik antarpeserta didik berdasarkan hasil diskusi kelompok. Pada tahap ini setiap peserta didik berusaha memperoleh skor terbaik untuk kelompoknya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Kompetisi berlangsung secara sehat sehingga mendorong peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari. Kegiatan turnamen juga meningkatkan rasa tanggung jawab setiap anggota kelompok karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi seluruh anggotanya. Setelah seluruh kegiatan selesai, guru memberikan penghargaan (*team recognition*) kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai bentuk

apresiasi terhadap usaha dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran. Pemberian

penghargaan tersebut menjadi salah satu faktor yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk memperoleh hasil yang lebih baik pada pembelajaran berikutnya.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, peserta didik menunjukkan perubahan perilaku belajar yang cukup signifikan. Peserta didik menjadi lebih aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman satu kelompok, berani mengemukakan pendapat ketika diskusi berlangsung, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Keaktifan tersebut berbeda dengan kondisi sebelum penerapan model TGT, ketika sebagian besar peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman

belajar secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tabel 1: Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT
Sumber : Data hasil penelitian, 2026.

No	Keterangan	Perolehan
1.	KKM	75
2.	Nilai Tertinggi Observasi	84
3.	Nilai Terendah Observasi	60
4.	Rata-rata Nilai Observasi	75
5.	Nilai Tertinggi Tes 1	90
6.	Nilai Terendah Tes 1	65
7.	Rata – rata Tes 1	79,00
8.	Nilai Tertinggi Tes 2	95
9.	Nilai Terendah Tes 2	80
10.	Rata-rata Tes 2	87,00

Selain meningkatkan aktivitas belajar, implementasi model TGT juga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan selama penelitian, rata-rata nilai awal peserta didik adalah 75,00. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 79,00 pada Tes 1. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mulai mampu memahami materi pembelajaran melalui kegiatan diskusi dan permainan akademik. Selanjutnya

pada Tes 2 rata-rata nilai kembali meningkat menjadi 87,00. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang konsisten setelah penerapan model pembelajaran TGT. Peningkatan nilai tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi sehat mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan guru Pendidikan Pancasila semakin memperkuat temuan penelitian. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Guru menilai bahwa peserta didik menjadi lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena adanya aktivitas diskusi, permainan, dan penghargaan kepada kelompok terbaik. Selain itu, model TGT juga memudahkan guru dalam membangun komunikasi dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih

interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjadi landasan dalam penelitian. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pada implementasi model TGT, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang mendorong mereka berpikir kritis serta saling bertukar informasi. Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Sugiata (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rahayu (2024)

yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan hasil belajar karena memadukan kerja sama kelompok dengan permainan akademik yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Persamaan hasil penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki efektivitas yang tinggi untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan seluruh temuan tersebut dapat dipahami bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kualitas proses

maupun hasil pembelajaran di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMK Negeri 1 Solok Selatan telah terlaksana dengan baik melalui tahapan *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Penerapan model tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, serta partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, implementasi model TGT juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 75,00 sebelum penerapan model menjadi 79,00 pada Tes 1 dan meningkat kembali menjadi 87,00 pada Tes 2. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat

dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah. (2025). *Pembelajaran kooperatif dalam pendidikan*. Penerbit.
- Alwi. (2023). *Model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar*. Penerbit.
- Ananda, R., & Hayati. (2020). *Variabel belajar: Kompilasi konsep*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Asril. (2025). *Strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Penerbit.
- Bhughe. (2022). *Strategi meningkatkan minat belajar peserta didik*. Penerbit.
- Isjoni. (2009). *Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok*. Alfabeta.
- Isma, T. W. (2022). *Pembelajaran konvensional dan hasil belajar peserta didik*. Penerbit.
- Kemendikbud. (2024). *Pendidikan Pancasila untuk pendidikan dasar dan menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kusumawati. (2021). *Konsep pendidikan dan proses pembelajaran*. Penerbit. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih. (2020). *Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran*. Penerbit.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan karakter*. Penerbit.
- Rahayu. (2024). *Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik*. Penerbit.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiata. (2020). *Model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar*. Penerbit.
- Sukiman. (2022). *Teori konstruktivisme dalam pembelajaran*. Penerbit.
- Sulistio, & Haryanti. (2021). *Pembelajaran kooperatif dan implementasinya di sekolah*. Penerbit.
- Sulistio, & Haryanti. (2022). *Model pembelajaran inovatif*. Penerbit.