

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS XI SMAN 16 PADANG

Gusfia Yollanda¹, Harisnawati², Asril³

¹²³Universitas PGRI Sumatera Barat

Alamat e-mail : ¹gusfiayollanda@gmail.com, ²harisnawati@yahoo.co.id,
³asril.syalwa@yahoo.com

ABSTRACT

The low learning interest of eleventh-grade students in Pancasila Education at SMA Negeri 16 Padang was reflected in their limited attention, participation, and active engagement during the learning process. This condition was influenced by the predominance of lecture-based instruction and the limited use of varied learning media. This study aimed to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by picture media in improving students' learning interest in Pancasila Education in Class XI F.3 of SMA Negeri 16 Padang. This study employed a descriptive qualitative approach conducted during the second semester of the 2025/2026 academic year. The research participants consisted of a Pancasila Education teacher, the vice principal for curriculum, and five students. Data were collected through observation, structured interviews, and documentation, and were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, including data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation. The findings revealed that the implementation of the TGT model supported by picture media was carried out through material presentation, group formation, discussion, tournaments, score awarding, and team recognition. The implementation of the model enhanced students' attention, enjoyment, active participation, initiative, and learning effort during Pancasila Education lessons. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by picture media was effective in improving students' learning interest. The findings imply that the TGT model supported by picture media can serve as an innovative, interactive, and student-centered learning alternative, while also providing a useful reference for teachers in improving the quality of Pancasila Education instruction.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), picture media, learning interest, Pancasila Education, cooperative learning.

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 16 Padang ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI F.3 SMA Negeri 16 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Informan penelitian terdiri atas guru Pendidikan Pancasila, wakil kurikulum, dan lima peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT menggunakan media gambar dilaksanakan melalui penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi, turnamen, pemberian skor, dan penghargaan kelompok. Penerapan model tersebut mampu meningkatkan perhatian, rasa senang, keterlibatan aktif, inisiatif, dan usaha belajar peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar efektif meningkatkan minat belajar siswa. Implikasi penelitian ini adalah model TGT berbantuan media gambar dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), media gambar, minat belajar, Pendidikan Pancasila, pembelajaran kooperatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia berlandaskan pada undang-undang (UU RI) No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional beserta peraturan-peraturan pemerintah yang bertalian dengan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ichsan, 2021; Ningsih, 2024; Qulub, 2019). Tujuan pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang

beriman bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Lusiana, 2024; Mustafa, 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk pembentukan kepribadian peserta didik (Ninawati et al., 2025). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan pemerintah Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib termuat dalam kurikulum Pendidikan Indonesia. Termuatnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai bentuk perwujudan profil pelajar Pancasila yang setiap jenjang telah diajarkan, mulai dari jenjang Pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga sekolah menengah atas bahkan sampai sekolah inklusi, (Sutisna et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan Pancasila memiliki urgensi tinggi dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia, cerdas, terampil, dan beretika.

Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter bangsa yang berintegritas, bertanggung jawab, berkeadilan, dan berwawasan lingkungan. Selain menanamkan nilai-nilai Pancasila,

pembelajaran juga bertujuan membangun pemahaman tentang hak asasi manusia, demokrasi, pluralisme, dan keadilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik (Lestari & Kurnia, 2022).

Sumber belajar merupakan komponen penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihannya perlu disesuaikan dengan kurikulum dan kondisi lingkungan agar pembelajaran lebih bermakna, menarik, interaktif, serta mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru memiliki keleluasaan dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar selama tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran (Ginantara & Agus, 2022).

Pemanfaatan sumber belajar diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran yang mencakup dua unsur, yaitu software sebagai isi atau pesan pembelajaran dan hardware sebagai sarana penyampaian pesan. Suatu media dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran apabila memuat informasi yang dapat dipelajari oleh peserta didik (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang mencakup komponen penyajian materi, belajar tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim. Model yang dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya ini memiliki

kesamaan dengan STAD dalam komposisi kelompok dan format pembelajaran, namun TGT lebih menitikberatkan pengelompokan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik (Wahyudi et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi penulis pada 28 Juli–12 Desember 2025 di SMAN 16 Padang, pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya sesuai dengan RPP yang menganjurkan penggunaan metode diskusi, kuis, dan latihan kelompok. Guru masih didominasi penggunaan metode ceramah dengan media yang terbatas, seperti papan tulis dan buku, sehingga pembelajaran kurang bervariasi.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui sikap pasif, kurang fokus, minim partisipasi, serta rendahnya antusiasme selama proses pembelajaran. Selain dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan penggunaan media yang kurang bervariasi, materi Pendidikan Pancasila juga dianggap kurang menarik sehingga belum mampu meningkatkan minat belajar secara optimal.

Minat belajar dapat diidentifikasi melalui perasaan senang, perhatian, keterlibatan aktif, inisiatif berpartisipasi, dan kesungguhan menyelesaikan tugas (Friantini & Winata, 2019). Selain itu, minat belajar juga tercermin dari tingkat kehadiran, keaktifan bertanya atau menjawab, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran

(Ricardo & Meilani, 2017). Dampaknya terlihat pada hasil belajar, di mana sebagian nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Pendidikan Pancasila siswa kelas XI masih berada di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 79.

Berdasarkan rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Pendidikan Pancasila kelas XI SMA Negeri 16 Padang Semester Ganjil T.P. 2025/2026 menunjukkan bahwa kelas XI F3 memperoleh rata-rata nilai terendah, yaitu 64, dibandingkan sepuluh kelas lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik kelas XI F3 terhadap materi Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Rendahnya rata-rata nilai UTS mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, yang dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, rendahnya minat dan partisipasi peserta didik, serta kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan guru. Atas dasar kondisi tersebut, kelas XI F3 dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki rata-rata nilai UTS paling rendah dibandingkan kelas XI lainnya.

Penelitian ini bertujuan memberikan manfaat secara akademis dan praktis. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, berkontribusi dalam perancangan perangkat pembelajaran, memperkaya kajian penelitian pendidikan, serta mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *Information and*

Communication Technology (ICT), khususnya media gambar untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti, membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik, menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian sejenis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan mengungkapkan keadaan, fakta, dan fenomena yang terjadi selama penelitian berlangsung, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMAN 16 Padang. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan situasi, perilaku, dan kondisi secara utuh berdasarkan data yang diperoleh di lingkungan alami subjek penelitian tanpa melakukan manipulasi variabel (Sugiyono, 2023). Minat belajar siswa dalam penelitian ini tidak diukur secara numerik, tetapi dideskripsikan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan mengacu pada indikator rasa senang,

perhatian, keterlibatan, inisiatif, dan usaha belajar. Selanjutnya, minat belajar dikategorikan secara deskriptif menjadi tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan kecenderungan munculnya indikator-indikator tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian dilakukan pada kondisi yang alami sehingga peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan, mengolah, dan menafsirkan data. Data disajikan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan kondisi minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 16 Padang yang beralamat di Jalan Bukit Napa, Kecamatan Kuranji, Kota Padang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Dengan demikian, penelitian dilaksanakan selama satu semester.

Partisipan penelitian dipilih secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan memahami secara mendalam permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2023). Informan utama adalah guru Pendidikan Pancasila kelas XI F.3 karena berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan media gambar. Selain itu, lima orang

peserta didik dipilih untuk mewakili pengalaman belajar selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar. Untuk memperkuat keabsahan data, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dijadikan sebagai informan tambahan sehingga keseluruhan informan terdiri atas satu guru Pendidikan Pancasila, satu wakil kurikulum, dan lima peserta didik.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik (1) Observasi, digunakan untuk memperoleh data mengenai perancangan, pelaksanaan, dan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Observasi dilakukan dengan menentukan fokus pengamatan, menyusun lembar observasi, melaksanakan pengamatan selama pembelajaran berlangsung, mencatat kejadian penting, serta mengumpulkan dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. (2) Wawancara terstruktur, dilakukan kepada guru, wakil kurikulum, dan peserta didik menggunakan pedoman pertanyaan yang disusun berdasarkan rumusan masalah. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar serta perubahan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. (3)

Studi dokumentasi, dilakukan dengan menganalisis berbagai dokumen yang berkaitan dengan penelitian, meliputi RPP Pendidikan Pancasila, nilai peserta didik, daftar hadir, serta dokumen pendukung lainnya yang digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (conclusion drawing/verification).

Pada tahap pengumpulan data, peneliti memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilih serta memfokuskan data yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar dan indikator minat belajar siswa. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif sehingga hubungan antar data lebih mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil temuan penelitian yang diverifikasi melalui triangulasi dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan yang tinggi (Sugiyono, 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI F.3 SMA Negeri 16 Padang telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Seluruh sintaks model TGT, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok, diskusi, pelaksanaan turnamen berbasis gambar, hingga pemberian penghargaan, dapat diterapkan secara sistematis.

Penerapan model pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, bekerja sama menyelesaikan soal turnamen, serta antusias mengikuti turnamen. Penggunaan media gambar juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena penyajiannya lebih menarik dan komunikatif. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru pendidikan Pancasila Ibuk Irma S.H dan Siwa Raihan, Rifki, wirza, fadhila dan kasih yang menyatakan bahwa model TGT

menggunakan media gambar mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, studi dokumen menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan modul ajar dan perangkat pembelajaran yang telah disusun.

Temuan ini sejalan dengan pendapat slavin yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, dan penghargaan kelompok. Tahapan tersebut mendorong siswa untuk saling bekerja sama dalam memahami materi sekaligus bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan hasil dari observasi selama proses pembelajaran berlangsung, indikator minat siswa secara umum telah tercapai. Hal ini terlihat dari munculnya berbagai perilaku yang menunjukkan minat belajar siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar. Adapun indikator yang terlihat yaitu: (1) Perasaan senang terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti kegiatan diskusi dan turnamen. Siswa tampak menikmati proses pembelajaran dan menunjukkan ekspresi gembira ketika mengikuti permainan akademik. Indikator ini dapat dikatakan tercapai karena sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran dengan suasana yang

menyenangkan. (2) perhatian juga tercapai, terlihat dari siswa yang fokus memperhatikan penjelasan materi dan media gambar yang ditampilkan oleh peneliti. Meskipun pada awal pembelajaran hanya satu siswa yang berani menjawab pertanyaan, namun setelah diberikan stimulus seperti pertanyaan, siswa lainnya mulai memperhatikan dan ikut terlibat dalam pembelajaran. (3) keterlibatan aktif tercapai melalui partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, serta keikutsertaan dalam kegiatan turnamen. 25 orang siswa aktif bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tugas menjawab soal turnamen yang diberikan. (4) Usaha belajar terlihat dari kesungguhan siswa dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta berupaya memperoleh poin untuk kelompoknya. Siswa menunjukkan usaha untuk memahami materi agar dapat memberikan jawaban yang benar dalam turnamen. Adapun skor poinnya Terlampir halaman 109.

Meningkatnya perhatian siswa terlihat ketika sebagian besar siswa memusatkan perhatian pada penjelasan guru yang menggunakan media gambar serta memperhatikan jalannya turnamen. Indikator keterlibatan tampak melalui keikutsertaan siswa dalam diskusi kelompok dan keberanian menjadi perwakilan kelompok pada saat turnamen berlangsung. Sementara itu, indikator inisiatif terlihat ketika siswa mulai mengajukan pertanyaan tanpa diminta oleh guru dan

memberikan tanggapan terhadap pendapat temannya. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar mampu meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan indikator yang digunakan dalam penelitian ini.

Hasil wawancara peneliti dengan wakil kurikulum, guru pendidikan Pancasila dan siswa, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Model ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka karena mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong partisipasi aktif, kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis.

Selain itu, penggunaan media gambar dan kegiatan turnamen mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih aktif, berani berdiskusi, fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Model TGT juga menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, rasa senang, antusiasme, dan kekompakan dalam kelompok. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa baik dari aspek perasaan senang, perhatian, keterlibatan, maupun

keaktifan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar dilakukan secara sistematis melalui penyusunan modul ajar, pemilihan materi, pembuatan media gambar, serta perancangan kegiatan turnamen menggunakan aplikasi Bamboozle. Perancangan tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi Sikap Warga Negara terhadap Pelaksanaan Sistem Pemerintahan Republik Indonesia.

Perancangan yang matang menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Guru tidak hanya menyiapkan materi, tetapi juga menyiapkan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media gambar dipilih karena dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media gambar juga mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi yang di pelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik yang menyatakan bahwa stimulus yang diberikan guru akan menghasilkan respons dari siswa. Dalam penelitian ini, stimulus diberikan melalui penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan penggunaan media gambar. Respons yang muncul ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, keterlibatan, keberanian bertanya, serta usaha siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung teori behavioristik yang menyatakan bahwa pemberian stimulus yang tepat akan menghasilkan perubahan perilaku belajar yang positif (Abidin, 2022; Sudarti, 2019).

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi menggunakan media gambar, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, pelaksanaan turnamen, pemberian skor, dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar menunjukkan adanya perubahan yang positif terhadap aktivitas belajar siswa apabila dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang di dominasi oleh metode ceramah.

Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, baik pada saat penyampaian materi, diskusi kelompok, maupun pelaksanaan turnamen. Siswa ditandai dengan keberanian mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta bekerja sama

dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Kegiatan diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar pendapat dan bekerja sama dalam memahami materi. Selanjutnya, kegiatan turnamen menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Efektivitas tersebut terlihat dari munculnya indikator-indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, keterlibatan aktif, ketertarikan, usaha belajar, dan inisiatif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kegiatan turnamen karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Media gambar juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga mereka lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti diskusi.

Selain meningkatkan minat belajar, penerapan model TGT menggunakan media gambar juga mampu meningkatkan kerja sama antar siswa, kemampuan komunikasi, rasa tanggung jawab, dan semangat kompetisi yang sehat. Dengan demikian, model pembelajaran ini

tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial dan afektif siswa.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 16 Padang.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Nisa' Q dan Mia Fitria yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Persamaan penelitian terletak pada meningkatnya perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena mengombinasikan model pembelajaran TGT dengan penggunaan media gambar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media gambar memberikan implikasi positif secara teoritis dan praktis dalam meningkatkan minat belajar siswa. Model ini menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga meningkatkan keaktifan, pemahaman materi, kerja sama, rasa percaya diri,

serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain bermanfaat bagi siswa, hasil penelitian ini juga menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui penyediaan sarana dan pengembangan kompetensi guru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI F.3 SMA Negeri 16 Padang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.

Perancangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar dilakukan melalui penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, modul ajar, media gambar, soal turnamen, serta instrumen penilaian yang disesuaikan dengan materi Sikap Warga Negara terhadap Pelaksanaan Sistem Pemerintahan Republik Indonesia. Perencanaan yang dilakukan secara sistematis tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran

sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi menggunakan media gambar, pembentukan kelompok belajar yang heterogen, kegiatan diskusi kelompok, pelaksanaan turnamen atau permainan edukatif, pemberian skor, serta pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model pembelajaran ini. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media gambar terlihat dari meningkatnya minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui munculnya indikator-indikator minat belajar, yaitu perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya perhatian terhadap materi yang disampaikan, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, ketertarikan terhadap materi pembelajaran, adanya usaha yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas, serta munculnya inisiatif siswa untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media gambar dan

kegiatan turnamen mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI F.3 SMA Negeri 16 Padang. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mendorong terciptanya kerja sama, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan kajian yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media gambar. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (studi pada anak). *An-Nisa*, 15(1), 1-8.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 6–11.
- Ginantara, A., & Aguss, R. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Bola Besar Sebagai Sumber Belajar Di Sma Negeri 1 Trimurjo. *Journal Of Physical Education*, 3(2), 26–33. <https://doi.org/10.33365/joupe.v3i2.2077>
- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281-300.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Lusiana. (2024). Tujuan Pendidikan Di Indonesia (Sisdiknas) Analisis Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Darussalam; Jurnal Ilmiah Dan Sosial*, 25(02), 1–19. <http://ojs.iai-darussalam.ac.id/index.php/darussalam> TUJUAN
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68-80.
- Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., As'ari, S., & Putri,

- S. M. (2025). Peran Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1577-1586.
- Ningsih, S. A. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 288-293.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Qulub, L. (2019). Profesionalisme pendidik dalam proses pembelajaran. *Dirasat*, 14(01), 29-44.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* 32(3), 167-186.
- Sutisna, M., Sucherman, U. U., Suandi, D., Sukatmi, S., & Kumalasari, S. (2022). Urgensi Pendidikan Pancasila Sejak Dini Bagi Generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 327-338. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1518>
- Wahyudi, W., Budiman, D., Saepudin, E., Negeri Geger Kalong Girang, S., & Bandung, K. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain*. 1(2), 1-9. <http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/index>