CIVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585
Vol. 7 No. 2 Edisi September 2026

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL *COOPERTIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI PADA SISWA XI TE 3

Hidayah Nur Asmara[1], Nur Anggraeni[2], Endang Wuryandini[3], Ratna Puspitasari[4]

[1,2,3]Universitas PGRI Semarang
[3]SMK Negeri 4 Semarang
(hidayahnrasmara@gmail.com[1], nuranggreni21@gmail.com[2], endangwuryandini@upgris.ac.id[3], rapoess@gmail.com[4])

Abstrak

Pelaksanaan penelitian dilatar belakangi oleh permasalahan yang dialami peneliti sebagai praktisi Pendidikan di SMK Negeri 4 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan gamifikasi. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar meningkat dari 47% pada pra siklus menjadi 75% pada Siklus I dan 92% pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan model Cooperative Learning tipe TGT dengan pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

Kata Kunci: *Cooperative Learning*; *Team Games Tournament*; *Hasil belajar*.

Abstract

The implementation of the research is based on the problems experienced by the researcher as an education practitioner at SMK Negeri 4 Semarang. This research aims to improve student learning outcomes through the application of the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type with a gamification approach. The research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles. The subjects of the study were 36 students of class XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang. The research instruments include observation sheets, learning outcome tests, and documentation. Data collection techniques use observation, tests, and documentation, while data analysis is carried out descriptively, quantitatively, and qualitatively. The results showed that the learning completion percentage increased from 47% in pre-cycle to 75% in Cycle I and 92% in Cycle II. Thus, the application of the TGT-type Cooperative Learning model with a gamification approach has proven to be effective in improving the learning outcomes of Pancasila Education of students.

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

Keywords: *Cooperative Learning; Team Games Tournament; Learning Outcomes*.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia karena dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kehidupan bangsa. Kualitas suatu bangsa dapat diukur dari kualitas proses pendidikannya, yaitu seberapa baik pelaksanaan pendidikannya. Saat ini pendidikan adalah hal yang wajib ditempuh oleh setiap individu untuk meningkatkan keilmuan dan keterampilan diri. Bukan hanya itu, pendidikan juga menjadi tujuan untuk mengembangkan minat dan potensi yang dimiliki, baik dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Seperti pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, mendapatkan pendidikan sangat penting, karena dapat mempengaruhi individu dengan membantu mereka mengembangkan potensi mereka, termasuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap, sebagai bekal untuk masa depan.

Negara telah melakukan sejumlah tindakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan nasional. Modifikasi kurikulum saat ini adalah salah satu langkah untuk mencapai tujuan tersebut, dan Indonesia saat ini secara bertahap menerapkan kurikulumnya sendiri. Saat ini, ada dua kurikulum yang berlaku di Indonesia yaitu Kurikulum 13 dan Kurikulum Merdeka. Khususnya Kurikulum Merdeka, memberikan fleksibilitas bagi satuan pendiidkan dan guru untuk memilih, membuat, menggunakan dan mengembangkan rencana pembelajarannya.

Pembelajaran adalah proses mengajar siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Tentu saja ada juga proses belajar. Dalam proses belajar, seseorang mengalami transformasi dari yang tidak tahu menjadi yang tahu. Proses belajar dapat terjadi di satuan pendidikan. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal di mana setiap orang yang ingin belajar dapat pergi. Belajar di sekolah dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sebagai subjek belajar. Ini memungkinkan siswa menggunakan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mereka pelajari untuk hidup di masyarakat (Nurhikmawati & Utami, 2024). Upaya memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik diperlukan adanya pembelajaran yang efektif bagi peserta/didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru memiliki peran sebagai seorang fasilitator bagi peserta didik yang tidak hanya mentransfer ilmu saja melainkan juga

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

seorang guru harus dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuannya dengan sendirinya. Guru harus menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Menurut Fitiyati dan Asrani (2023), guru yang melihat belajar sebagai proses untuk membantu siswa akan berbeda dengan guru yang melihat belajar hanyalah menyampaikan materi pelajaran. Perbedaan ini akan berdampak pada bagaimana strategi pembelajaran dibuat dan diterapkan, dan perbedaan ini akan terlihat pada hasil belajar siswa. Karena itu, guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat agar peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi (Nurhikmawati & Utami, 2024).

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas XI Teknik Elektro 3 SMK Negeri 4 Semarang, ditemukan beberapa kendala dan permasalahan antara lain: 1) Hanya terdapat beberapa kelompok yang aktif saat pembelajaran, 2) kurangnya kerja sama peserta didik pada saat melakukan kegiatan diskusi, 3) peserta didik melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, 4) hasil belajar beberapa peserta didik masih belum maksimal, dan 5) rasa jenuh yang melanda peserta didik apalagi saat jam pelajaran paling terakhir. Masalah-masalah tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas XI Teknik Elktro 3 masih rendah sehingga hasil belajar peserta didik juga rendah. Hal ini didukung dengan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada pra siklus masih rendah yaitu mencapai 58% dengan kategori cukup, dan hasil belajar peserta didik pada prasiklus diperoleh hasil rata-rata 70 dengan jumlah 47% peserta didik yang tuntas dan 53% peserta didik yang tidak tuntas.

Dari uraian permasalahan diatas, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran proses belajar mengajar bagi peserta didik akan lebih mudah dan menarik. Model pembelajaran Cooperative Learning bertujuan untuk membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar optimal dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, mengajarkan keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi, dan memberdayakan peserta didik kelompok atas sebagai tutor sebaya bagi kelompok bawah (Hayati, 2017). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning tipe team game turnamen (TGT) dengan pendekatan Gamifikasi pada Kelas XI Teknik Elektro 3 SMK Negeri 4 Semarang untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran siswa dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila. Menurut Sri Haryati (2017), pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

menggunakan kelompok kecil sehingga peserta diidk bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model ini karena memberikan siswa pembelajaran berbasis masalah yang relevan serta bermakna. Peneliti mengkolaborasikan model ini dengan model Teams Game Tournament (TGT). Menurut Julianto dalam(Aini & Wijayanti, 2024), Model pembelajaran kolaboratif TGT merupakan model pembelajaran di mana seluruh siswa bekerja sama tanpa memandang statusnya, memasukkan peran sebagai tutor sebaya, dan mencakup unsur bermain.

Penerapan Teams Games Tournament (TGT) dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Menurut Rusman (dalam Putu dkk 2019), mengemukakan bahwa langkah-langkah Teams GamesTournament (TGT) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Sintak Model Teams Games Toiurnament

No.	Langkah - Langkah	Aktivitas Guru
1.	Presentasi kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
2	Teams	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen
3	Games	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games
4	Tournament	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa
5	Rekognisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Achmad Nur Sodiq dan Trisniawati pada Tahun 2020 yang berjudul "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta" mendapatkan

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

hasil bahwa pembelajaran model cooperative learning tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas II dalam pembelajaran matematika di SDN Tukangan Yogyakarta. Rata-rata persentase minat siswa setiap aspek pada pratindakan sebesar 57,7% dengan kualifikasi rendah, meningkat pada siklus I menjadi 72,2% dengan kualifikasi sedang. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 80,2% dengan kualifikasi tinggi. Rata-rata hasil belajar matematika pada pratindakan 66,48 dengan ketuntasan belajar 30%, meningkat menjadi 71,41 pada siklus I dengan ketuntasan belajar 70% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rerata 79,72 dengan ketuntasan belajar 80% (Sodiq & Trisniawati, 2020). Dari permasalahan yang telah diuraiakan diatas dan hasil penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Coopertive Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Pendekatan Gamifikasi pada Siswa XI Teknik Elektro 3"

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.(Bektiarso et al., 2021) Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT) dengan pendekatan gamifikasi pada siswa kelas XI TE 3 di SMK Negeri 4 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI TE 3 yang berjumlah 36 peserta didik. Menurut (Rifai et al., 2024) Pelaksanaan penelitian tindakan kelas memiliki beberapa tahapan yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, serta instrumen penelitian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan penerapan model Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT) yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi berupa permainan edukatif, turnamen kelompok, pemberian skor, dan penghargaan kelompok. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menyampaikan materi pembelajaran, kemudian peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen untuk berdiskusi dan memahami materi yang diberikan. Setelah kegiatan diskusi selesai, dilaksanakan permainan akademik dan turnamen antarkelompok sebagai bagian dari penerapan model TGT dan pendekatan gamifikasi.

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

mengetahui tingkat partisipasi, keaktifan, kerja sama, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya sehingga pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya dapat berjalan lebih optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran TGT dengan pendekatan gamifikasi. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, soal tes hasil belajar, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik yang dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Data prestasi belajar peserta didik dikaji melalui analisis deskriptif. Tingkat prestasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik dapat ditentukan dengan melihat prestasi belajar peserta didik yang telah memenuhi KKM sesuai dengan ketetapan sekolah sejumlah 75. Pedoman KKM peserta didik bisa diamati melalui tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimal SMK Negeri 4 Semarang

Rentang Nilai	Keterangan
75 - 100	Tuntas
0 – 75	Tidak Tuntas

Berikut merupakan cara untuk menghitung presentase ketuntasan peserta didik: Presentase-ketuntasan =

$$\frac{jumlah\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{jumlah\ peserta\ didik} \text{ x } 100\%$$

Berdasarkan perhitungan presentase di atas dijabarkan dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria keberhasilan Hasil belajar Menurut Aqib (2010)

Tingkat Keberhasilan	Kategori
86% - 100%	**Sangat tinggi**
71% - 85%	**Tinggi**
56% - 70%	**Sedang**
41% - 55%	**Rendah**
<40%	**Sangat rendah**

Dalam penelitian ini indikator keberhasilan yang digunakan adalah minimal 80% peserta didik yang memperoleh nilai sama atau lebih besar dari KKM yaitu 75.

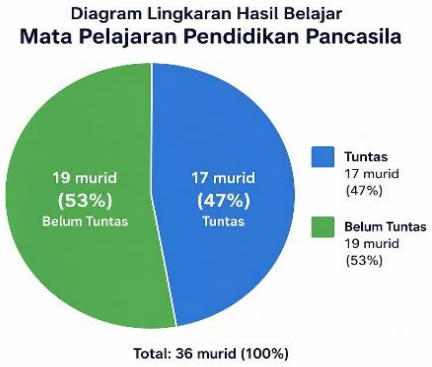
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi pra siklus yang dilakukan di kelas XI TE 3 SMK N 4 Semarang didapatkan hasil bahwa ditemukan beberapa permasalahann pada saat proses pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut adalah sebagian murid kurang antusias dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan ini berdampak pada hasil prestasi yang rendah. Berdasarkan data prasiklus, terdapat 17 murid yang tuntas atau sebesar 47% dan 19 murid atau sebesar 53% pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Gambar 1. Diagram Hasil Belajar



Pada kegiatan observasi juga dipaparkan hasil bahwa aktivitas belajar murid saat proses pembelajaran masih rendah, dikarenakan kurangnya motivasi dan minat pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, serta belum terlibat aktif dalam pembelajaran, dan asik ngobrol dan mengganggu teman lainnya. Hasil belajar yang rendah bisa disebabkan karena aktivitas belajar yang kurang. Berikut merupakan data aktivitas belajar murid :

Tabel 4. Presentase Aktivitas Belajar Murid Pra Siklus

No.	ASpek Yang Diamati	Presentase Pra siklus
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	65%
2	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	68%
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru	55%
4	Siswa bertanya dalam pembelajaran	48%
5	Siswa dapat menjelaskan pertanyaan dari guru	52%
6	Siswa berani berpendapat	54%
7	Siswa bersedia mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	70%
8	Siswa berani mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas	50%
9	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru	60%
	Rata - rata	58%

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

Berdasarkan table 4 dapat di simpulkan bahwa aktivitas belajar murid pada tahap prasiklus masih tergolong rendah dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas XI TE 3 yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 58% dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil pengamatan, aspek dengan persentase tertinggi terdapat pada kesediaan peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru sebesar 70%, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek keberanian peserta didik untuk bertanya dalam pembelajaran sebesar 48%. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek komunikasi dan partisipasi aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Selain aktivitas belajar yang masih tergolong cukup, hasil belajar peserta didik juga belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI TE 3 SMK N 4 Semarang.

Setelah dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Coopertive Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Pendekatan Gamifikasi pada Siswa XI TE 3", diperoleh berbagai data yang mencakup hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan model Cooperative Learning berbasis Teams Games Tournament dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Rekapitulasi hasil belajar murid kelas XI TE 3 sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut disajikan pada table berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	**36**	**36**	**36**
KKM	**75**	**75**	**75**
Nilai Rata - Rata	**70**	**78,5**	**91**
Nilai Tertinggi	**85**	**95**	**100**
Nilai Terendah	**55**	**65**	**75**
Jumlah siswa tuntas	**17**	**27**	**34**
Jumlah Siswa tidak tuntas	**19**	**9**	**2**
Presentase keberhasilan	**47%**	**75%**	**92%**
Kategori keberhasilan	**Rendah**	**Tinggi**	**Sangat tinggi**

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa hasil belajar murid kelas XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang pada tahap pra siklus masih belum memenuhi target yang diharapkan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang mencapai 70,0 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 47%. Dari total 36 peserta didik, sebanyak 17 peserta didik telah mencapai KKM 75, sedangkan 19 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan belajar.

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan tindakan pembelajaran melalui penerapan model Cooperative learning dengan Teams Games Tournament (TGT) pada Siklus I. Setelah pelaksanaan dan evaluasi pada Siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,5 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%, yaitu sebanyak 27 peserta didik telah mencapai KKM dan 9 peserta didik masih belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan yang cukup baik, hasil pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang menetapkan minimal 80% peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai sama dengan atau lebih dari KKM 75. Oleh karena itu, tindakan perbaikan dilanjutkan pada Siklus II.

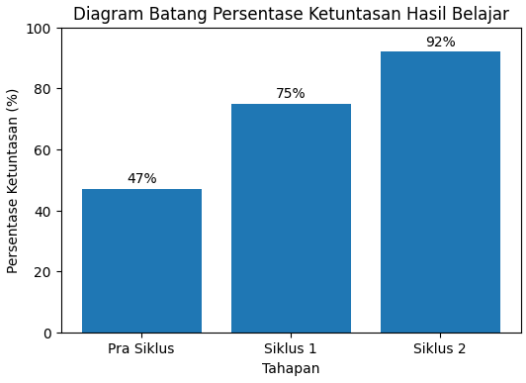
Pada pelaksanaan Siklus II, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Nilai rata-rata kelas mencapai 91, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 92%. Sebanyak 33 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 3 peserta didik yang belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% peserta didik memperoleh nilai sesuai atau melebihi KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pra siklus hingga Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Cooperative Learning dengan Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang secara signifikan. Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada Siklus II, maka tindakan penelitian dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II. Tes evaluasi dilakukan pada akhir setiap siklus. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes (kognitif) (Murtono, 2017). Faktor-faktor yang dialami peserta didik dalam menentukan hasil belajar sangatlah banyak baik dari dalam maupun luar, hal tersebut juga yang dialami peserta didik XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang yaitu mereka kurang berani berpendapat, tampil dihadapan kelas, motivasi dan minat dalam belajar kurang sehingga hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. Sehingga guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah rekapitulasi ketuntasan peserta didik pada prasiklus, siklus I, dan siklus II tersaji pada Gambar 2:

Gambar 2. Grafik Pressentase Ketuntasan Hasil Belajar



Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Pada kondisi awal (pra siklus), tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih tergolong rendah, yaitu sebesar 47%. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, rendahnya motivasi belajar, serta belum optimalnya kerja sama antarpeserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Setelah diterapkan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi pada Siklus I, hasil belajar peserta didik menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 75% dengan kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, hasil pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena ketuntasan klasikal belum mencapai target minimal 80%. Kondisi ini terjadi karena sebagian peserta didik masih menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran baru yang menuntut partisipasi aktif, kerja sama tim, dan keterlibatan dalam kegiatan turnamen.

Pada Siklus II, ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Persentase ketuntasan mencapai 92% dengan kategori sangat tinggi dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 91. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan meliputi penguatan bimbingan kelompok, pengelolaan kelas yang lebih kondusif, pemberian arahan yang lebih jelas selama kegiatan turnamen, serta optimalisasi unsur gamifikasi melalui sistem penghargaan yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dampaknya, peserta didik menjadi lebih aktif, berani menyampaikan pendapat, serta lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan gamifikasi juga memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari diskusi kelompok, permainan edukatif, hingga kompetisi antartim. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan penghargaan mampu mengurangi kejenuhan peserta didik serta meningkatkan semangat mereka untuk memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam.

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

P-ISSN : 2715-2022
E-ISSN: 2829-0585

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Sri Haryati (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui kerja sama dalam kelompok yang terstruktur. Melalui interaksi dan kolaborasi yang terjalin selama proses pembelajaran, peserta didik memiliki kesempatan untuk saling membantu dalam memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adanya unsur permainan, tantangan, kompetisi yang sehat, serta penghargaan yang diberikan kepada kelompok terbaik menjadi faktor yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya belajar untuk memperoleh nilai yang baik, tetapi juga termotivasi untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Achmad Nur Sodiq dan Trisniawati (2020) yang menyimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperbaiki capaian hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 47% pada pra siklus menjadi 75% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 92% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan kerja sama kelompok, unsur permainan, dan penghargaan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan efektif bagi peserta didik.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus, yaitu dari 47% pada kondisi awal (pra siklus), meningkat menjadi 75% pada Siklus I, dan mencapai 92% pada Siklus II.

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

Selain berpengaruh terhadap capaian akademik, penerapan model pembelajaran ini juga mampu mendorong peningkatan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan motivasi dan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Kombinasi antara kegiatan kooperatif, permainan edukatif, dan sistem penghargaan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Dengan demikian, model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mengoptimalkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Daftar Pustaka

Aini, L. N., & Wijayanti, A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Dan Teams Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 113–127. https://doi.org/10.24929/alpen.v8i2.353

Bektiarso, S., Jember, U., & Artikel, I. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. 1(1), 54–62.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Fitria, N., Rochmadi, N. W., & Amiati, E. M. (2026). 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. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.61009

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Harefa, D. (2025). Implementation Of Pancasila Character Education In Hombo Batu In South Nias. Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 6 (1), 1-14.

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

https://doi.org/10.57094/jpkn.v6i1.2566

Harefa, D. (2025). Gamification Of Civic Education Based On Traditional Fahombo Fighting Values In Developing A Perseverant Characte. Civic Society Research And Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 6 (2), 18-32. https://doi.org/10.57094/jpkn.v6i2.4079

Hayati, S. (2017). Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang: Graha Cendekia, 1–121.

Murtono. (2017). Merencanakan dan Mengelola Model-model Pembelajaran Inovatif Student Center Learning. Wade Grup.

Nurhikmawati, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan, 5(2), 222. https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.29477

Rifai, M., Rositasari, F., & Haryati, N. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah. 261–266.

Slavin, R. E. (1995). Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.). Allyn & Bacon.

Solihatin, E. (2013). Upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui strategi pembelajaran cooperative learning tipe Team Game Turnamen (TGT). Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi, 13(1), 65–71. https://doi.org/10.21009/jimd.v13i1.9101

Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. AlphaMath : Journal of Mathematics Education, 6(1), 68. https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i1.7738

Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The effect of Team Games Tournaments cooperative learning model on student learning outcomes in Pancasila and Civic Education learning. JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(2). https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.35184

Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The effect of Team Games Tournaments cooperative learning model on student learning outcomes in Pancasila and Civic Education learning. JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(2). https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.35184

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.). Citra Umbara.

Copyright (c) 2026. Hidayah Nur Asmara, Nur Anggraeni, Endang Wuryandini, Ratna Puspitasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.